OFFICIAL GUIDEBOOK

EXTERMINATION®

エクスターミネーション 公式ガイドブック



PlayStation®2

ファミ通 責任編集



ISBN4-7577-0409-7

C0076 ¥1200E

9784757704091

1920076012006

エンタープレイン
定価 本体1200円 +税

エクスターミネーション 公式ガイドブック

enter brain

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

7（セブン）～モールモースの騎兵隊～オフィシャルガイドブック	1300円
CAPCOM VS.SNK ミレニアムファイト2000 公式ガイドブック	1600円
MotoGP オフィシャルガイドブック	1000円
Piaキャロットへようこそ!! 2.2 公式ガイドブック	1000円
RPGツクール4 公式ガイドブック	1200円
SDガンダムGGENERATION-Fコンプリートガイド	1700円
ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド	1200円
鬼武者 解体真書	1300円
俺の屍を越えてゆけ公式指南書 -ソノ血、絶ヤサヌ為ニ-	1400円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜コンプリートガイド	1400円
機動戦士ガンダム コンプリートガイド	1000円
グランディアⅡ オフィシャルガイドブック	1200円
グランディア パラレルトリッパーズ オフィシャルガイドブック	1100円
ゲームボーイカラー版 ウィザードリィ公式ガイドブック 迷宮聖典	1200円
サイドワインダーMAX 公式ガイドブック	1200円
サカつく特大号 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！パーフェクトガイド～必須知識編～	1200円
サカつく特大号 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！パーフェクトガイド～徹底解析編～	1400円
真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書＆赤の書公式ガイドブック	1100円
スーパーロボット大戦α コンプリートガイド	1400円
スターオーシャン セカンドストーリー ファイナルガイド	1200円
ストリートファイターⅢサードストライク ファイトフォーザフューチャー 公式ガイドブック	1400円
セガ公式 もっとプロ野球チームをつくろう! コンプリートガイド	1300円
ダーククラウド 公式ガイドブック	1300円
ダビつくダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック	1400円
ディノクライシス2公式ガイドブック	1200円
テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック	1400円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック	1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック	1200円
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンオフィシャルガイドブック	900円
ドンキーコング2001 ゴリおしダメおし こうりゃくガイド	1000円
ネオアトラス3 公式パーフェクトガイド	1300円
パーフェクトダーク オールミッションファイル	1300円
バイオハザード コード:ベロニカ公式ガイドブック	1200円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 完全征服編	1300円
バンジョーとカズーイの大冒険2 キラキラかんぺきガイド	1200円
ファイナルファンタジーVII 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版	1250円
不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！ テクニカルガイドブック	1200円
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの 公式ガイドブック導之書	900円
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの 公式ガイドブック悟之書	1300円
ペルソナ2 罪 公式Masters Guide	1300円
ペルソナ2 罪 公式ガイドブック完全版	1300円
ペルソナ2 罰 公式Masters Guide	1300円
ペルソナ2 罰 公式ガイドブック 完全版	1300円
ペルソナ倶楽部Ⅱ Innocent Sin World	1300円
ペルソナ倶楽部Ⅲ ETERNAL PUNISHMENT WORLD	1300円
ポケットモンスター金・銀ポケモン大全集	950円
ポケットモンスター金・銀ワールド大百科	680円
ポケモンクリスタル ポケモン大百科	1000円
ポケモンスタジアム金銀 最強トレーナーズガイド	800円
マリオストーリー かんぺきガイドブック	1000円
マリオテニスGB 最強プレイヤーズガイド	1000円
マリオパーティー3 ふしぎとまけないガイド	1200円
燃えろ! ジャスティス学園 公式ガイドブック	1400円
レジェンド オブ ドラグーン 公式ガイドブック	1300円
ワイルドアームズ 2ndイグニッション コンプリートガイド	1300円
ワンダースワンカラー ファイナルファンタジー 公式コンプリートガイド	1000円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

エクスターミネーション 公式ガイドブック

EXTERMINATION OFFICIAL GUIDEBOOK

極寒の地・南極で繰り広げられる未知の生命体との戦い。先に待つのは生か？ 死か？ 君の運命の歯車は、この攻略本が回す!!



大丈夫(だいじょうぶ)。ファミ通の攻略本だよ。



生き残るための攻略本!!
次々と起こるパニックをこのテクニックで切り抜けろ!

- SPR4のカスタムパーツを精密解析！
- 登場する全クリーチャーを徹底解剖！
- 最終ボス・オリジンまでを完全攻略！
- 100枚を超える設定資料を一挙公開！

enter brain




PlayStation 2
EXTERMINATION™
OFFICAL GUIDE

エクスターミネーション
EXTERMINATION®
公式ガイドブック
EXTERMINATION® Official Guidebook

contents

目次



第1章

Chapter 1
Comments About A Character

登場人物について



Dennis Riley
デニス・ライリー

PERSONAL DATA

AGE	24
SEX	MALE
HEIGHT	180cm
WEIGHT	70kg
BLOOD TYPE	O

PROFILE

アメリカ合衆国海兵隊特殊偵察部隊、通称RECONに所属する若き隊員で、階級は准尉。RECONの選抜部隊"チーム・レッドライト"の一員として、合衆国の秘密施設"フォート・スチュワート"偵察の任務を受け、南極大陸へと降り立つ。クールで自分の感情を表に出さない性格だが、根は曲がったことが大嫌いな熱血漢で、少々やんちゃな一面も持ち合わせている。

思春期を不良少年としてならしたデニスは、両親の死を契機にそれまでの自堕落な生活を抜け出すため、合衆国海兵隊へ入隊。過酷な訓練のなかで戦闘に関する天性の才能を開花させ、RECON及びそのエリート部隊である"チーム・レッドライト"へと配属された。その後、あらゆる武器の扱いに精通した、特殊作戦のエキスパートとして幾多の特殊作戦に派遣された。

チームメイトであり親友でもあるアンドリュー、ロジャーと共に各地で任務を遂行してきたが、西アフリカ・コモドニア派兵時の激戦で、自分の身代わりとなってアンドリューが戦死。生還したデニスは、自分が密かに想いを寄せていたアンドリューの恋人シンディから痛烈な罵倒を受ける。今回の任務先である"フォート・スチュワート"は、1年前に彼女が転任した場所であり、デニスの心は彼女との再会への喜びと不安が入り交じっていた。作戦開始直後のアクシデントにより、単独行動を余儀なくされたデニスは、襲い来る正体不明の生体群と戦闘を繰り広げつつ、やがて国家規模の巨大な陰謀の渦中へと、その身を投じていくこととなる。



Cindy Chen
シンディ・チェン

PERSONAL DATA

AGE	24
SEX	FEMALE
HEIGHT	163cm
WEIGHT	46kg
BLOOD TYPE	A

PROFILE

アメリカ合衆国陸軍特殊防疫部隊所属の研究員にして細菌学博士。遺伝子解析の知識を活かし、陸軍の機密研究プロジェクトに従事するため、南極にある合衆国秘密施設"フォート・スチュワート"に在籍している。

ハイスクール時代にボランティア活動をしていたシンディは、その影響もあって医学の道を志すようになる。だが大学で細菌の遺伝子解析に興味を抱き分子工学を専攻、主席卒業後は最新の細菌学を研究すべく陸軍へと入隊する。デニスやアンドリューとは陸軍入隊前に偶然知り合いとなり、男性に対する免疫のなかったシンディは、アンドリューの熱烈なラブコールに押される形で彼と付き合い始める。しかし恋愛感情の高まりとは裏腹に、彼女は遠隔地である"フォート・デトリック"勤務を命ぜられてしまうのだった。

時が経ち、遠距離恋愛の寂しさに慣れつつあったシンディのもとに届けられたのは、アンドリュー死亡の報告だった。錯乱した彼女は訃報を告げにきたデニスを罵倒、そのまま"フォート・スチュワート"へと転任してしまう。生来穏和で情に厚い性格の彼女だったが、この一件で自分の殻に閉じこもり、他人とのコミュニケーションを拒絶するようになる。だがこの環境は、彼女に自分の内面を見つめさせるよい機会となった。『デニスにひと言謝りたい』と心に抱き続けて1年、施設を極限の惨劇が襲う。生存者を救うべく施設内を奔走するシンディは、この事件とデニスとの再会を機に、本当の自分を取り戻していくことになる。



Roger Gregman
ロジャー・グリッグマン

PERSONAL DATA	
AGE	26
SEX	MALE
HEIGHT	192cm
WEIGHT	120kg

PROFILE

RECON選抜部隊"チーム・レッドライト"少尉。デニスとは公私を越えた親友であり、相棒として共に数々の特殊作戦を戦い抜いてきた。ナイフを使った格闘戦を得意とし、チームでも彼の右に出る者はいない。巨体からは想像できないほど人なつっこく、陽気で常にジョークを忘れない性格の持ち主である。

PROFILE

RECON選抜部隊"チーム・レッドライト"隊長で、階級は少佐。湾岸戦争最大の功労者とも目される歴戦の勇士で、チームには組織段階から関わっている。勇猛果敢かつ沈着冷静なその手腕でほぼ全任務を成功に導き、自身も白兵戦と精密射撃の腕前を発揮してきた。情に厚く部下想いな、理想的上司である。

Mike Merdigan
マイク・マーディガン

PERSONAL DATA	
AGE	36
SEX	MALE
HEIGHT	185cm
WEIGHT	80kg





Feral Seradis

フェレール・セラディス

PERSONAL DATA

AGE	22
SEX	MALE
HEIGHT	165cm
WEIGHT	65kg

PROFILE

RECON選抜部隊"チーム・レッドライト"伍長。隊員中最年少ではあるが、小柄な体格を活かし高い戦闘能力を持つ。さらに狙撃に関しては、海兵隊でも10年にひとりと言われるほどの天才的な腕前を誇る。ただし入隊以前の履歴が空白なことから、何らかの機密に関与していた疑惑が取りざたされている。

PROFILE

RECON選抜部隊"チーム・レッドライト"准尉。喜怒哀楽を表に出し、人間味あふれる陽気なムードメーカーである彼は、殺伐となりがちなチームには欠かせない存在。もちろん作戦遂行時も、白兵戦と爆発物処理技術の腕前を発揮し活躍する。本国に残してきたガールフレンドとは、1ヵ月後に結婚の予定。



Gary Hardway

ゲーリー・ハーダウェイ

PERSONAL DATA

AGE	28
SEX	MALE
HEIGHT	200cm
WEIGHT	110kg



Sonia Leone
ソニア・レオーネ

PERSONAL DATA	
AGE	29
SEX	FEMALE
HEIGHT	170cm
WEIGHT	56kg

PROFILE

"フォート・スチュワート"所属のコンピューター技師。陸軍と単独契約を結び、3歳の娘を本国に残し南極へ赴任してきた。主にコンピューターシステムの整理、及びバックアップシステムの構築を受け持つ。姉御肌で職員から相談事をよく持ちかけられているが、彼女自身は塞ぎがちなシンディを心配している。

PROFILE

かつては敏腕記者として鳴らした新進ジャーナリスト。野心家で好奇心が強い彼は、南極の機密研究所の存在を知ると独自調査に乗り出した。やがて"フォート・スチュワート"のエンジニアと接触すると、エンジニアを装い自ら施設内に潜入。今も世界を震撼させるスクープを求め、情報収集を行なっている。

Travis Mirrer
トラヴィス・ミラー

PERSONAL DATA	
AGE	34
SEX	MALE
HEIGHT	170cm
WEIGHT	60kg





Carl Morris
カール・モリス

PERSONAL DATA

AGE	54
SEX	MALE
HEIGHT	190cm
WEIGHT	75kg

PROFILE

"フォート・スチュワート"最高責任者。陸軍の細菌研究所においてエボラ出血熱の遺伝子ワクチンを開発、その功績を認められて今回の極秘任務の責任者に抜擢された。だが責任感の強い彼は、この任務の倫理的問題を見過ごすことができず、単身地獄と化した施設内を事態収拾に向け動いている。

PROFILE

"フォート・スチュワート"研究主任であり、分子生物学の世界的権威。合衆国陸軍から極秘任務を任され長期に渡り研究を続けている。意識的に人と交わろうとしない彼が、唯一興味を持つのは研究に関することであり、軍の要請を受けたのはひとえに知的好奇心によるものらしい。プライベートは一切不明。

Yan Falken
ヤン・ファルケン

PERSONAL DATA

AGE	39
SEX	MALE
HEIGHT	175cm
WEIGHT	65kg



アンドリューの事故

激烈な戦闘と国家規模の謀略が渦巻く、本ゲームのストーリー。
その裏にはデニスとシンディ、すれ違ったふたりの男女が、
失われた信頼を互いに取り戻していく、人間ドラマが隠されている。
その原因となったアンドリュー戦死の経緯について、開発資料より抜粋する。

作戦名"恒久の平和"

2004年9月、内戦が続く西アフリカ・コモドニア共和国で、政府軍と反政府勢力CNF(コモド統一戦線)の間に和平協定が結ばれる。国連はこれを遵守させるべく治安維持軍を派遣するが、1993年のソマリア派兵が後遺症となっていた米国政府は、表向き中立姿勢をとりつつ、非公式にSEAL、RECON、DELTAから成る特殊部隊を派遣。CNFの指導者セネコー議長を逮捕する作戦を計画する。こうして作戦コードネーム"恒久の平和"は発動した。



デニスの心をさいなむ原因は、1年前の特殊作戦にあった。

取り残された戦士たち

同年10月25日午前4時に作戦は開始された。RECON"チーム・レッドライト"はデニス、ロジャー、アンドリューたちAチームと、マーディガン率いるBチームに分かれCNFの隠れ家周辺を確保。DELTAが内部に突入し、セネコーの身柄を確保する。その後脱出経路担当のSEALとの合流地点へ急ぐが、途中セネコー奪還を狙うCNFの猛反撃を受けてしまう。Aチームは迎撃を受け持ったRECONのなかでも最前線に立ち、セネコーを無事ヘリに乗せるが、自分たちは岩山の高台に孤立してしまうのだった。



理由を知らないシンディは、心の痛みをデニスに押しつける。

決死の救出劇

非公式作戦の捕虜にジュネーブ条約は適用されず、捕まることは死を意味する。マーディガンの乗るヘリは救出に向かうが、すさまじい攻撃で接近は至難の業だった。やがて訪れた唯一のチャンスに、ヘリはAチーム付近に着地するものの、待ち受けるかのようにCNFは反撃を開始、デニスは被弾し動けなくなる。アンドリューはデニスを抱きかかえて先にヘリに乗せるが、自分が乗り込もうとした瞬間、その胸を一発の銃弾が貫いてしまう。



生死を共にした仲間を失う苦しみを、悲痛に語るゲーリー。

喪われた親友

ヘリはアンドリューをぶら下げたまま緊急離陸するが、容赦ない弾幕で彼の身体は蜂の巣のようになる。やがてアンドリューは、自分を懸命に引き上げようとするデニスにドッグタグを託すと、力つき落ちていった。こうして作戦は一応の成功を迎えた。しかしデニスは自分の代わりに命を落とし、しかも遺体まで回収できなかった親友への自責の念を、心に抱き続けることになるのである。



シンディを守るというデニスの誓い。それは今は亡き友への償いでもあった。



第2章
Chapter 2
Operation and Database

操作とデータ

操作方法

**まず最初に覚えなければならないのは、デニスの能力について。
どんなことができるのか、しっかり把握して、
フォート・スチュワート内での探索、戦闘に役立ててほしい。**

移動

キャラクターを移動させるには、左アナログスティックまたは方向キーを使用する。アナログスティックまたは方向キーを倒すと、倒した方向にキャラクターが移動する。また、方向キーを使った場合、アナログスティックよりも移動方向や移動方法が限定されてしまう。たとえばアナログスティックで移動する場合、スティックの傾け方によって忍び足、歩行、走行と3種類の移動方法をとれるが、方向キーの場合走行でしか移動できない。移動方法による特徴は以下を参照。



方向キーを使えば簡単に直線移動できる。まっすぐなパイプの上などでは便利。

忍び足

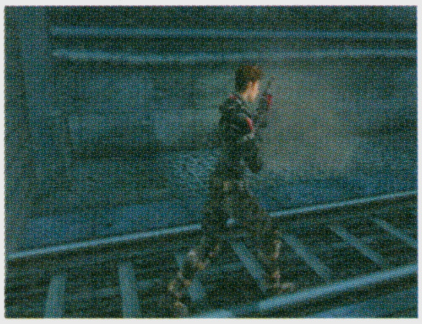
アナログスティックをほんの少しだけ傾けると忍び足になる。移動速度が非常に遅いので、足を踏み外す恐れがあるような場所で使うといい。



忍び足と歩行の見分け方は、デニスの移動姿勢。少し前屈みなら忍び足。

歩行

忍び足よりもややアナログスティックを傾けると歩行になる。移動速度が忍び足よりも速い。また、忍び足または歩行だとスパイクトラップ（P40参照）が反応しない。



歩行の場合はデニスが体を起こして移動。忍び足より歩幅もやや広くなる。

走行

アナログスティックを最大まで傾けると走行になる。移動速度が歩行よりも速く、クリーチャーとの距離をとるときや、目的地へ急ぐときなど、最も多用する移動方法だ。

カメラ視点の切り替え

周囲を確認するときなど、カメラ視点を切り替えたいときは L1 ボタンを押そう。すると、デニスの後方に視点が移動しデニスの前方を確認できるようになる。ただし、部屋の中のような狭い場所では L1 ボタンを押しても視点が切り替わらない場所がある。そんなときは R2 ボタンで主観視点銃構えにするといい。これなら、どんな場所でも前方を確認することが可能だ。ただし、ボタンを離すと視点が元に戻ってしまうので注意。R2 ボタンを使う方法は狭い部屋以外でも使え、この場合ボタンを離しても視点は元に戻らない。しかし、L1 と異なり、完全にデニスの背後に視点が移動しきらないことがある、視点変更後の移動が L1 での視点変更より遅い、という欠点もある。



地形が入り組んでいる所では、移動しているだけで自動的に視点が回り込んでいくことも。



L1 ボタンでの視点変更は、アナログスティック（方向キー）が入っている状態だと効かない。

攻撃

このゲームでクリーチャーを倒す方法は大きく分けてふたつ、ナイフ攻撃と銃撃である。ナイフは近距離の敵にしか攻撃できない、目標を追尾しない、使用回数に制限がないという特徴がある。一方、銃撃は弾がないと使えない上に銃を構えてからでないと攻撃ができないが、射程距離が長く、ロックオンした敵はロックが外れるまで自動的に追尾してくれる。それぞれの長所と短所を把握し、状況によって使い分けることが大切だ。



持てる弾数に制限はあるが、メインショットに限り弾補充は無限にできる。

ナイフ（弱・強）

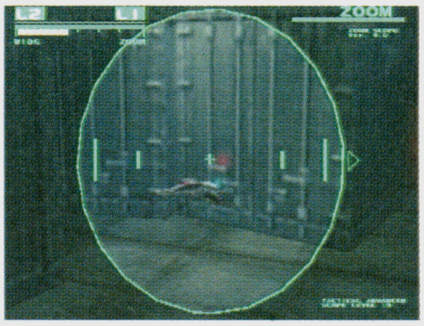
通常の状態で□ボタンを押すと強ナイフ攻撃、◎ボタンを押すと弱ナイフ攻撃になる。弱ナイフ攻撃はボタンを連続で押すことにより、最高3連続で攻撃を繰り出せる。威力は強だと22、弱だと5・5・7となっている。強と弱では威力だけでなく攻撃範囲も異なり、強は下から上にナイフを振るため上下に広い攻撃範囲を持っているが、弱は腰ぐらいの高さでナイフを左右に振るため、あまり低い位置にいる敵に対しては攻撃できない。



地上にいるバグズに弱ナイフ攻撃は当たらない。強ナイフ攻撃を使おう。

銃撃（メイン・サブ）

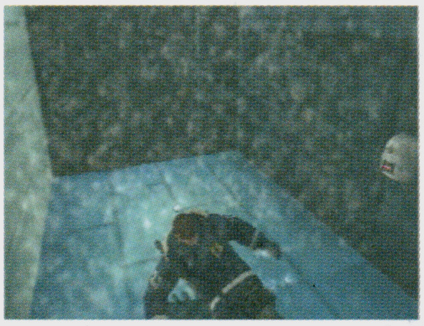
R1 または R2 ボタンを押し続けると銃を構え、その状態で◎ボタンを押すとSPR4のメインショット、□ボタンを押すとサブショットによる銃撃になる（P20参照）。R1 ボタンと R2 ボタンの違いは視点とロックオンの有無で、R1 ボタンだと移動中と同じ客観視点でロックオンがあり、R2 ボタンだと主観視点でロックオンはしない。メインショットの威力は1発あたり5。サブショットは武器によって威力が異なる（P20参照）。



主観視点だと敵を追尾しないので手動で狙いをつけなければならない。

受け身

ある程度の高さから飛び降り、着地するときに左アナログスティックまたは方向キーを上に入れておくと、受け身を取ることができる。受け身を取れるのは高さが2.5メートル～10メートル。5メートルよりも低い高さなら受け身を取る利点はほとんどない。しかし、5～10メートルの高さから飛び降りた場合、受け身を取らないと5のダメージを受ける上に着地の衝撃で一定時間行動不能になってしまうので必ず受け身を取るようにしたい。デニスの身長が1.8メートル、大きい箱が1辺1.4メートル、小さい箱が1辺0.7メートルという設定になっているので、これらを高さの目安にするといい。ちなみに、10メートルよりも高い位置から飛び降りた場合は、受け身動作が不可能になりどんなにライフが残っていてもゲームオーバーになってしまう。このような場所は限られているが、高所から飛び降りるときは注意しよう。



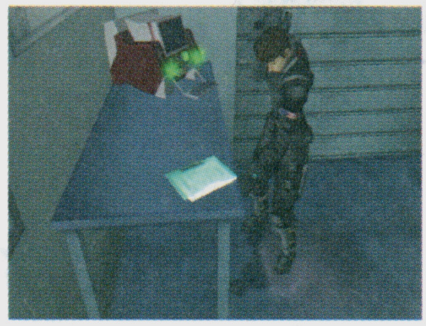
高所から飛び降りるときは、常にアナログスティックを上に入れておこう。



地下浄水施設や発電所区域などでは、落下により即死するポイントがある。

リージョンアクション

このゲームでは、扉を開ける、ジャンプするといったアクションは、⊗ボタンを押すと状況に応じて自動的に行なわれる。この自動的に、というのが実はクセモノで、普段は面倒な操作に煩わされることなく、⊗ボタンを押せばなんとかなることが多いが、思わぬ場面で意図しない行動をして思わぬダメージを受けてしまうこともある。そういったことを防ぐためにも、どんな状況でどんなアクションになるのかをしっかりと把握しておこう。



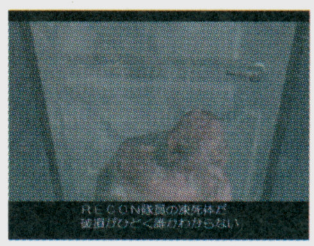
調べる、ジャンプする、扉を開けるなどの行動はすべて⊗ボタンで行なう。

調べる・扉を開ける

ゲームクリアまでの間に、一番多用することになるアクション。落ちているアイテム、アイテムボックス、キャラクター、死体、スイッチ、扉など、あやしい場所を見かけたら、その正面に立って⊗ボタンを押してみよう。すると、アイテムや情報の入手ができたり、イベントが発生する。扉なら次のマップへと進むことができる。調べられるものは画面上で光を放っていることが多いということも覚えておくといい。また、ものによっては真正面に立ってから⊗ボタンを押さないと、きちんと反応しないことがある。特に扉はデニスの角度が悪いとうまく反応しないので注意しよう。



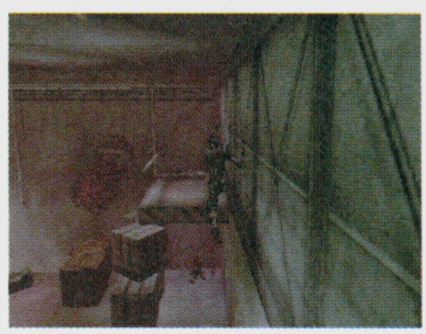
扉を開けようとする場合には、必ず正面に立って⊗ボタンを押すクセをつけておこう。



フォート・スチュワートのあちこちにある研究員やRECON隊員の死体を調べることもできる。

ジャンプ

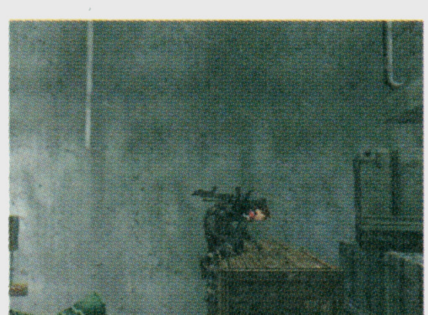
フェンスなどがなく、移動するとそのまま下へ落ちるような場所では、⊗ボタンを押すとジャンプすることができる。ジャンプはその場からジャンプするよりもアナログスティックをキャラクターの前方に入れてジャンプすると飛距離が伸び、助走をつけてからジャンプするとさらに遠くまで飛ぶことが可能だ。また、ジャンプ中はアナログスティックである程度ジャンプ軌道を変えることができる。飛距離だけでなく横方向の軌道も変えることができるので、ジャンプする方向がずれたときなどは、アナログスティックで着地地点へと軌道修正してやろう。



距離のある場所へは、しっかりと助走してからジャンプしないと先へ進めない。

掴まる・離す

高い位置にある床や通風孔、パイプのような手がかりの真下で⊗ボタンを押すと、小さくジャンプして手がかりに掴まることができる。手がかりは大きな箱をふたつ積み重ねたぐらいの高さまでなら掴まることが可能。また、別の地形からジャンプして手がかりに触れた場合も、同様に掴まることが可能だ。しかし、地形が斜めになっていたり、柵などがある場所には掴まることができない。掴まった状態からは、アナログスティックを上に入れると地形の上によじ登れる。逆に手を離して地上に降りたいときは、アナログスティックを下に入れながら⊗ボタンを押せばいい。



掴まれるほどの高さがない場所では、地形の上に直接ジャンプして乗ることになる。

ウンテイ・金網

天井に設置してあるウンテイや金網は、✕ボタンで掴まったのちアナログスティックで移動できる。ウンテイには地面に設定されているプレートの上からしか掴まれないが、金網は特にプレートなどは設置されておらず、金網の下である程度高さがある場所からならどこからでも掴まれる。ウンテイおよび金網から降りるときは✕ボタンを押せばいい。ウンテイや金網の端でアナログスティックを入れて反動を付けてから✕ボタンを押すと、真下ではなく前方へ降りられる。また、掴まっている状態でも銃でなら攻撃可能で、R1またはR2ボタンを押しっぱなしにして銃を構えてから○または□ボタンを押せばいい。



ウンテイがある場所には必ずこのようなプレートが設定されている。この上で✕ボタンを押そう。



ウンテイは前後にしか移動できないが、金網の場合かなり自由に移動することができる。

飛び移り

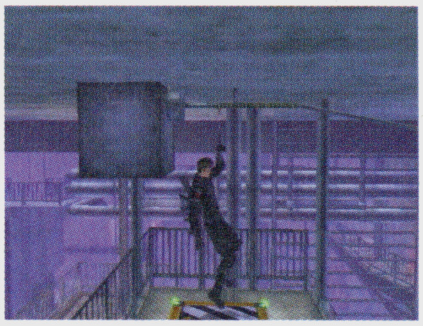
地下浄水施設や発電所区域といった場所では梯子からウンテイ、通風孔から梯子といったように移動器具から移動器具へと飛び移ることができる。飛び移るときは移動先とおおよその高さおよび奥行きを合わせてから、移動したい方向へアナログスティックを入れる。すると、デニスが梯子やウンテイから身を乗り出すので、その状態で✕ボタンを押せばいい。ウンテイから飛び移る場合は、デニスの向きも合わせる必要がある。また、下に飛び降りられる場所を歩きまたは忍び足で降りようとすると、床の端に掴まることができることも覚えておくといい。



場所によっては一方からは飛び移れても、逆側からは飛び移れないことがある。

ワイヤー滑り

ワイヤー滑りができる場所には、必ずウンテイと同様のプレートが設置されている。そのプレートの上で✕ボタンを押すとデニスがワイヤーにぶら下がり、その後ワイヤーが張ってある方向へアナログスティックを倒すと、ワイヤーを滑り先へ進むことができる。操作自体はウンテイと似ているが、発電所屋上で入手できるハーネスBを入手していないと利用できない、必ず一方通行になっている、滑り出すと途中で降りることができない、ワイヤーにぶら下がっている間は銃を使うことができない、といった点が異なる。



ワイヤーを滑り出す前ならば、✕ボタンを押して降りることもできる。

回避

プレデターが3.5メートル以内、ジ・オリジンの侵蝕弾が3メートル以内、またはウォッチドッグ、ゲートキーパー、ヒューマン、トルーパー、ナイトストーカー、ガンナー、ロジャーのいずれかが2メートル以内にいるときに✕ボタンを押すと、デニスが回避行動をとる。回避行動の前転中はデニスが完全に無敵になっており、敵のあらゆる攻撃を避けることが可能。回避する方向は常にデニスの前方で、回避行動中に方向を変えることはできない。また、前転終了時に硬直時間があるため、無敵のまま連続で回避行動をとり続けることはできなくなっている。



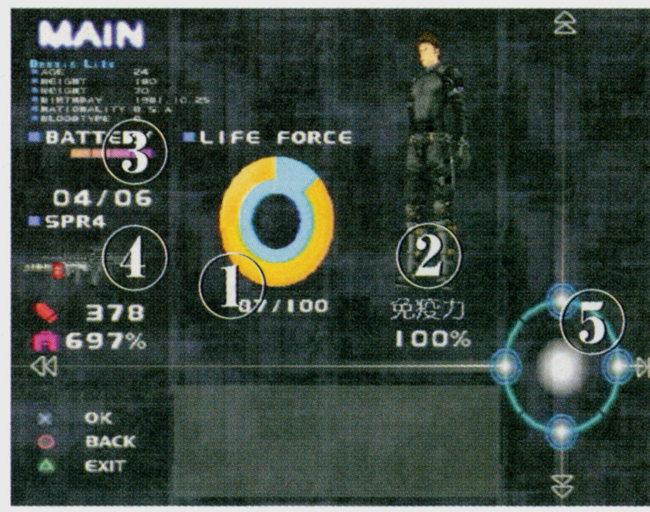
便利な回避行動だが、むやみに使うと硬直中に敵の攻撃を受けてしまう。

ステータス

**状態を正しく把握できなければ、正しい判断を下すことはできない。
ここでは、メニュー画面の見方および利用法を紹介する。
生存率を高めるためにも、すべての情報を頭の中に入れておくこと。**

ステータス画面の見方

移動画面で△またはスタートボタンを押すとメインメニュー画面になる。ここではデニスのステータスや持っている弾の数、SPR4の状態、バッテリー残量などの情報を確認することができる。メインメニュー画面に表示されている各項目の見方については、右の写真と下の説明を参照してほしい。ちなみに、中央右寄りに表示されているデニスは、移動画面のデニスと同様にライフの残りが少なくなると前傾姿勢で腕を押さえて弱った感じになり、免疫力が下がるにつれて体の色が段々と紫色になっていく。また、プレイに直接関係はないが、メインメニュー画面の左上には小さな文字でデニスの姓名、年齢、身長、体重、誕生日、国籍、血液型が書かれている。



① ライフフォース

デニスの体力を表わす。最大値は100で、敵の攻撃や落下ダメージで徐々に減少し0になるとゲームオーバー。MTS、体力回復剤、ダブル回復剤を使うと回復する。



免疫力が80％以下に低下すると移動画面でも警告の表示がされるようになる。

② 免疫力

最大値は100パーセントで、敵の攻撃によって減少していき、0パーセントになると侵蝕状態（右ページ参照）になる。MTS、ダブル回復剤を使うと回復する。

③ バッテリー

セーブ端末（P18参照）やイベントおよび一部の扉を開けるとき使用する。初期値は0でバッテリーパックを取ると最大24まで増える。充電器で回復する。



バッテリーおよびバッテリー増設パーツが入手できるのは、全部で3ヵ所。

④ SPR4の情報

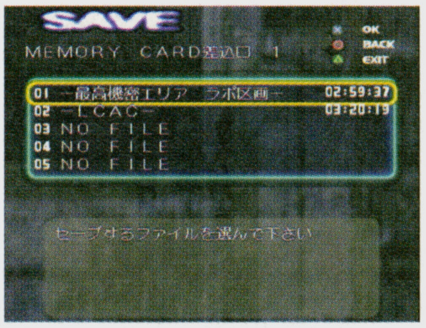
現在のメインショットの残弾数とSPR4の外見を確認できる。カスタムでサブ銃撃が使えるようにしてあるときは、対応する弾薬の残数も表示される。

⑤ メニュー

メニュー画面の別項目を表示する。アナログスティックを倒すと各方向に対応したメニュー名が表示され、⊗ボタンを押すと画面が移行する。(次ページ参照)

メニュー

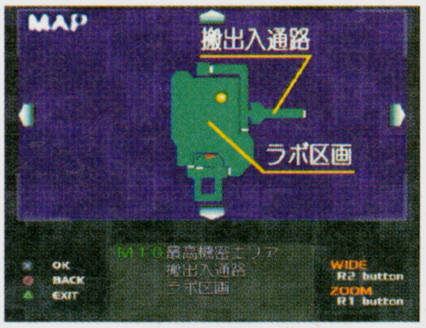
メインメニュー画面からは、マップ、SPR4、データベース、アイテムの各画面へと移行できる。マップは現在位置の確認、SPR4は銃のカスタマイズ、データベースでは情報の入手および確認、アイテムではアイテムの使用および確認が可能。なお、各メニュー画面およびセレクトボタンを押すと開くオプション画面が表示されている間、ゲーム中の時間の流れはストップしており、敵から攻撃を受ける、といったことは起こらない。



メニュー画面が開かれているとセーブ時に表示されるプレイ時間も止まっている。

マップ

最初に全体マップ、エリア選択後に⊗ボタンでエリア内のマップが表示される。デニスがいる位置、方位および周囲の地形の把握ができるが、現在いるエリアのマップをあらかじめ入手しておく必要がある。



赤い三角がデニスの位置。マップ上に目的地が光点で表示されることもある。

SPR4

ゲームを進めると入手できる様々なパーツを使い、SPR4をカスタマイズすることができる。カスタマイズは何回でもできるのでいろいろと試してみよう。パーツの説明およびカスタマイズについてはP21～23を参照。



ゲームが始まったら、まずセミオートからセレクターを3点バーストに変更しよう。

データベース

ゲームを進めていくと手に入る書類を確認できる。データは6つの項目に分類されており、そのなかでもデニスのメモはイベントの内容を確認するために役立つ。各情報の入手先についてはP28～30を参照。

アイテム

データベース以外のアイテムは、ここで確認および使用することができる。使えるのは基本的に回復アイテムだけで、一部特定の場所で使用するイベントアイテムが存在する。各アイテムについてはP24～27参照。

侵蝕状態について

免疫度が0パーセントになると、デニスは侵蝕状態になり右表のようなペナルティを受ける。侵蝕状態になったときのライフは、侵蝕状態になる前のライフが60以上なら60、60未満ならその数値になる。また、侵蝕状態になってしまった場合は、MTSでしか治療することができないので、ダブル回復剤を使うのであれば、侵蝕状態になる前に使わないとダメ。しかし、ダブル回復剤はゲーム中でもAタイプが9個、Bタイプが4個しか入手できないことを考えると、あまり無駄に使うのは得策ではない。状況によっては、データをロードしてやり直すことも考慮したほうがいいだろう。

侵蝕状態によるペナルティ

- ライフフォースの最大値が60になる
- 4秒ごとに2ダメージを受ける
- 水に触れると5ダメージを受ける
- 攻撃を受けたときに大きくのけぞる

治療法●MTS専用ワクチンを使用する

フォート・スチュワートの施設

**侵蝕により崩壊寸前となったフォート・スチュワート内部。
しかしわずかではあるが、利用可能な設備は残っている。極限状態を生き抜くために、
それら設備の働きについて理解しておこう。**

ステータスおよびデータ管理用の設備

施設内部には、デニスのステータス回復やデータセーブに必要な設備が各所に設置されている。詳しい設置場所を右表にまとめたので、該当区域に入ったら真っ先にそれらを見つけ、探索の拠点として利用したい。なお各施設の使用回数に制限はないが、MTSはワクチン、セーブ端末はバッテリー残量がなくなると使えないので注意。

MTS

MTS専用ワクチンを消費し、デニスのライフと免疫力を完全回復してくれる侵蝕治療器。免疫力が0以下になった侵蝕状態は、このMTSでしか回復させられない。

セーブ端末

現在の状態をメモリーカードにセーブする端末で、一度の使用でバッテリー残量を2消費する。セーブデータはメモリーカード1枚につき、5つまで取っておける。

弾薬補給庫

メインショットの弾薬を満タンまで補充してくれる設備。弾薬の最大数は所持しているマガジンの数×50発だが、どれだけ減っていても補充は一瞬で行なわれる。

充電器

使用するとバッテリーをフル状態にまで充電できる。用途の関係でセーブ端末とセットになっていることが多いが、不測の事態に備え見かけたら常に利用しておきたい。

各施設の設置場所

MTS

M02	緊急治療室	M10	ラボ区画
M05	2F居住区画	M11	LCAC
M07	LV1ラボ区画		

セーブ端末

M02	地下トンネルBパート	M05	施設正面区域
M02	緊急治療室	M07	LV1ラボ区画
M02	地下トンネルAパート	M08	LV2ラボ区画
M03	地下トンネルDパート	M09	C-17E
M04	管理棟	M10	ラボ区画
M05	施設正面区域	M11	LCAC
M05	2F居住区画		

弾薬補給庫

M02	緊急治療室	M09	C-17E
M05	施設正面区域	M11	LCAC
M06	地下浄水施設	M10	ラボ区画
M05	2F居住区画	M11	LCAC

充電器

M02	緊急治療室	M08	LV2機密区画
M05	施設正面区域	M10	ラボ区画
M05	2F居住区画	M11	LCAC
M07	LV1ラボ区画		

破壊できるオブジェクト

施設内部に置かれた設置物のなかには、攻撃で破壊できるものが存在する。木箱は弾薬などのアイテムが入っている場合があるため、見かけたら極力壊してアイテムを回収したい。また、ドラム缶は銃撃によって爆発し、周囲に被害を与える。接近しているとダメージを受けるが、クリーチャーへの攻撃手段のひとつとしても使えるので覚えておこう。最後に通路を塞ぐ侵蝕ネットだが、これはナイフで簡単に切り開くことができる。



木箱によっては、壊すと大量のバグズが飛び出てくることもあるので注意。

SPR4について

**優れた汎用性と拡張性を兼ね備えたSPR4は、
デニスのメインアームズとして戦闘のあらゆる局面で用いられる。
この銃の性能と使いかたを理解し、凶暴なクリーチャーとの戦いに勝利しよう。**

銃撃

クリーチャーの多くは接近戦を得意としている。それゆえSPR4による銃撃は、威力はもちろん反撃を受けにくい点からも、まさにメインの攻撃方法と言える。各種の弾薬を消費するため、ナイフのように使い放題とはいかないが、安全の面からも可能な限り銃撃で戦うのが望ましい。銃撃にはメインショットとサブショットがあり、弾薬数や威力、効果などそれぞれに特徴がある。クリーチャーの種類や周囲の状況に合わせて使い分けたい。



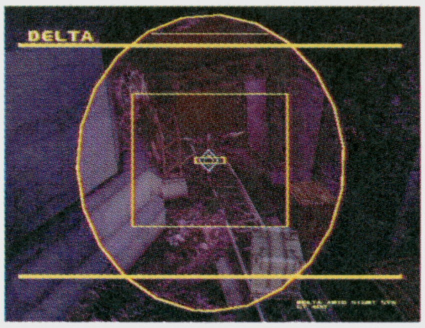
クリーチャーを相手に作戦なき接近戦はただの愚行。生き残りたければ銃で。

客観視点と主観視点

銃撃の視点には、移動時のようなデニスが見えている客観視点と、デニス自身の目から見た主観視点の2種類がある。初期装備状態だと、客観視点時はSPR4より発射されたレーザーサイトの示す方向へ、主観視点時は中央の照準が示す場所へ銃撃が行なわれる。ふたつの視点には多くの相違点があるが、攻撃の一点を追求するなら主観視点のほうが都合がいい。各種スコープパーツをSPR4に取り付けることで、客観視点では不可能な銃撃が可能になるし、クリーチャーの弱点であるコアも簡単に狙撃できるからである。ただし主観視点時は周囲が見えなくなるうえ、ダメージを受けるとその姿勢が解除されてしまう。そのため主観視点は遠距離戦でのみ使用し、クリーチャーの攻撃を受けかねない近接、もしくは中距離戦時は客観視点で戦う、と使い分けるといいだろう。



客観視点なら、近づいてくるクリーチャーが見えるので相手からの攻撃を避けやすい。



3点オートサイトなど、多機能で便利なスコープを利用できる主観視点。

ロックオン

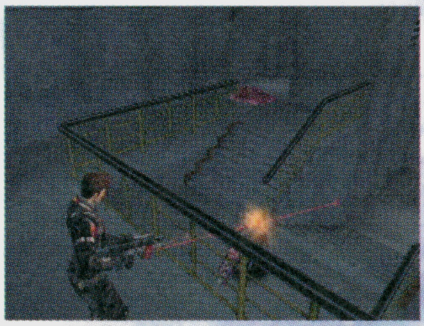
SPR4に備わった機能により、クリーチャーの動きを自動追跡することで、この状態に持ち込むと銃撃をほぼ確実に命中させられる。客観視点時はレーザーサイトをクリーチャーに合わせれば可能だが、主観視点時は特殊迎撃ユニットなどの専用パーツが必要になる。なおロックオンは、必ずしもコアを狙うわけではないので注意。



レーザーサイトの色が赤からオレンジに変わったらロックオン完了。あとは撃つだけ。

構え変更

SPR4を構えた状態で⊗ボタンを押すと、照準の中心をサブショットにした構えに変わる。サブショットを使った精密射撃を試みるならば、この構えを取ってからにすること。同時にロックオンが外れるので、例えばドラム缶付近にいるクリーチャーへのロックを外してドラム缶を攻撃、といったテクニカルな戦法をとることも可能だ。



メインショットとサブショットの構えは、SPR4一丁分ほど上下に差が出る。

メインショットとサブショット

SPR4はR1またはR2ボタンを押している間に○ボタンでメインショット、□ボタンでサブショットと2種類の銃撃を使うことができる。ただし、サブショットはゲーム中に入手できる弾数に制限があるので、多用するとあっという間に弾切れになってしまう。文字通り、普段はメインショットで攻撃をして、強敵や敵が多数出てくる場所ではサブショットを併用する、といったように使えばいいだろう。
また、サブショットはパーツさえあれば変更することができる。戦う敵に応じて使いやすいようSPR4をカスタムしよう。


いくらサブショットの弾数に制限があるといっても、撃ち惜しみはしないように。

攻撃力と攻撃範囲

銃撃による攻撃力と攻撃範囲は、基本的に使用する弾薬によって異なる。また、同じ弾薬でも敵の弱点に設定されている場合は、通常よりも大きなダメージを与えることができる。具体的なデータについてはP21～P23のカスタムデータおよびP32～43のクリーチャーデータを参照のこと。ただし、敵に与えるダメージを考える場合、1発あたりの攻撃力だけでなく連射性能やリロードのタイミング、弾速なども考慮する必要がある。例えば、メインショットは1発あたりの攻撃力は非常に低いが、弾速があり避けられにくいので、セレクターをフルオートにして撃ち込むことで、かなりのダメージを与えることが可能だ。


ショットガンは敵との距離が近いと攻撃力が高くなる特殊な武器。接近戦で使うといい。


アルティミットランチャーだけは、組み立てる際に選択したパーツによって攻撃力が変化する。

弾薬

銃撃で使用する各弾薬は、メインショット以外は1回のプレイで入手できる数が決まっている。右の表は入手できる弾薬の数をまとめたもの。メインショットのみ、マガジンをとることによって増加する所有弾薬数の最大値になっている。2周目以降は最初から弾薬を持っている可能性がある(P102参照)ため、1周目よりも弾薬が多くなっている。また、ショットガン弾は最大でも99発しか同時に所有できず、それを越える分は手に入れても無駄になる。

弾薬の所有上限

名称	1周目	2周目以降
メインショット	1050	1450
ショットガン弾	132	182
グレネード弾	66	96
火炎放射ユニット用燃料タンク	2200	3200
アルティミットランチャーミサイル弾	11	36

リロード

どの銃撃でも一定数の弾を撃つと、銃に弾を装填する動作＝リロードを行なう。リロードのタイミングはP21～23のデータを参照。リロードの動作中はほかの行動を一切取れない。そのため、リロード中に敵に攻撃されないようにリロードタイミングを調整する必要がある。リロードのモーションが長く隙が大きいメインショットは、残弾数を50で割って余りが十数発といった程度なら、安全な状況で弾を撃ちリロードをしておいたほうがいい。サブショットは1発ごとにリロードするか、その場で一定数まで連射しないとリロードしないものがほとんどなのであまり気にする必要はない。


リロード時の隙は大きい。クリーチャーのいない安全な場所でリロードしよう。

SPR4のカスタム

SPR4カスタム画面では、5種類に分けられるユニットと呼ばれるパーツをSPR4に取り付けることで、独自のライフルを生み出せる。ここではすべてのユニットの能力と使い方を紹介しておこう。任務を遂行するためには攻撃用のユニットを使いこなすことが重要なポイントなので、メインショットやナイフと比較して選ぶこと。参考までに、メインショットは攻撃力5、射程距離80m、攻撃範囲は1点のみ。弱ナイフの3回連続攻撃は1、2発目は5、3発目は7。強ナイフの攻撃力は22である。



SPR4に取り付けるためのユニットは、施設を探索中に入手することが可能。

RUS上部



デフォルトRUSカバー
RUS COVER

ゲームをスタートした時点から装着しているユニットの一種。SPR4の内部にほこりなどの異物が入ると、銃の暴発や改造パーツの装着に不具合が生じるなど、なんらかの故障を招くおそれがある。そのため、特殊な効果を発揮するユニットをつけていないときは、このカバーを使ってRUS上部を保護している。SPR4カスタム画面では、このデフォルトRUSカバーの装着が、いわゆる「はずす」コマンド。ちなみにRUS上部とマウントスコープ部を占有するパーツを装着しているときに、マウントスコープ部のみを占有するパーツに付け替えると、自動的にこのユニットが装着される。



ドッグタグレーダーユニット
DOG TAG RADAR UNIT

RECON隊員が装備しているドッグタグに反応するレーダー。装着すると、銃撃体勢を取ったときに画面左下にレーダーが現われる。このレーダーは、デニスを中心として半径20m以内にドッグタグがあると反応し、その場所が黄色の光で示される。ガンナーのように、元々はRECON隊員だったクリーチャーはドッグタグと融合しているため、探知範囲内にいるとレーダーに反応が出る。



特定のクリーチャー以外は、たとえレーダーに反応してもドッグタグは落とすことはない。

RUS下部

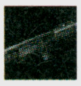


T.G.ユニット
TACTICAL GRIP UNIT

ゲームスタート時に装着しているユニット。SPR4に取り付ける懐中電灯のようなもので、暗闇を探索する際には助けとなる。銃を構えてから■ボタンを押して初めてライトが点灯するため、暗闇で地形を確認するときは一度立ち止まることになる。ちなみに暗闇にいるナイトストーカーに対して、■ボタンの連打でライトを点滅させてデニスがいる場所まで誘い出す(P38参照)という使い方も可能。



ライトを点灯した状態で◎ボタンを押せば、メインショットでの射撃も可能だ。



ショットガンユニット
SHOTGUN UNIT

攻撃力	射程距離	最大攻撃範囲	リロード周期
42、35、25	10m	半径2mの円	6発ごと

ショットガン弾を消費することで、広範囲を攻撃するショットガン銃撃が可能になるユニット。ショットガン弾は銃口から発射されると三角錐の軌道で飛んでいき、銃口から距離が離れるほど攻撃範囲は広くなる。ただし攻撃範囲が広くなるにつれて弾丸は散り、一カ所に当たる弾丸の数は少なくなってしまう。そのため、銃口から標的までの距離が離れるにつれて、与えられるダメージは低くなっていく。逆に銃口に近いほど攻撃範囲は狭くなるが、その分一カ所に弾丸が密集するため、ダメージは大きくなる。なお、攻撃力は標的までの距離が2メートル未満の場合は42、2メートル以上5メートル未満の場合は35、5メートル以上10メートル未満の場合は25と変化する。また、ショットガンの効果的な使い方としては、バグズなど、HPが低い複数のクリーチャーを攻撃する場合はある程度の距離を取り、一体のクリーチャーを相手にしている場合は、至近距離まで近づいてから使うのが基本だ。



グレネードランチャーユニット
GRANADE LAUNCHER UNIT

攻撃力	射程距離	最大攻撃範囲	リロード周期
80、30	20m	半径5mの球	1発ごと

グレネード弾を消費することで、着弾時に爆風を発生させるグレネード銃撃が行なえる。弾速が遅いため、動いているクリーチャーに直撃させるのは難しい。しかし、着弾後に半径5メートルほどの爆風が発生し、範囲内にいるクリーチャーをまとめて攻撃することが可能だ。ただし、グレネード弾に攻撃されたクリーチャーは必ず吹き飛び、一瞬だけ無敵状態になる。そのため、直撃→爆風で2度ダメージを与えることはできない。上の表に記されている射程距離とは、SPR4を水平に構えた状態で発射したときに着弾するポイントのこと。実際には18メートルまで直進したあとに失速して弾道が変わるため、18メートルよりも先は、照準を合わせたポイントからずれてしまう。なお攻撃力は左が直撃時で、右が爆風で巻き込んだときの数値。ちなみにデニスが爆風に巻き込まれた場合は5ダメージしか受けない。



6連グレネードランチャーユニット
GRANADE LAUNCHER UNIT-AT6

攻撃力	射程距離	最大攻撃範囲	リロード周期
80、30	20m	半径5mの球	6発ごと

グレネード弾を6発連続で発射することができるようになるユニット。攻撃力や射程距離といった性能は、グレネードランチャーユニットと同じ弾薬を使っているため変わらない。ただし1発ごとのリロードがないため、発射後すぐに行動が可能になる。ちなみに6連グレネードランチャーは、一回の構えで6発撃たない限りリロードをしないで済む。つまり、連続で使用するときに5発目で一度構え直すようにすれば、リロードによる隙が生まれることはなくなる。



火炎放射ユニット
FRAMETHROWER UNIT

攻撃力	射程距離	最大攻撃範囲	リロード周期
10	5m	50×60cm楕円	100%ごと

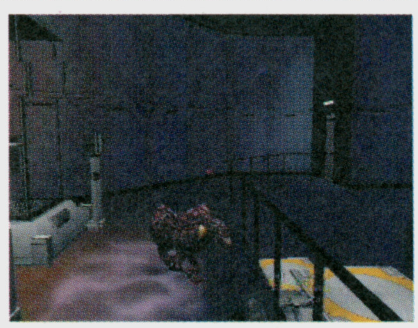
火炎放射ユニット用燃料タンクを消費することで、炎を継続的に浴びせ続ける火炎放射銃撃が可能になる。このゲームでは炎がクリーチャーを貫通する性質があるので、複数のクリーチャーをまとめて攻撃できる。□ボタンを押し続けている間はリロードするまで炎を放射し続けることが可能。攻撃力は燃料1パーセントにつき10だが、押し続けて10パーセント分の炎を浴びせ続ければ100ダメージを与えられるというものではない。継続して浴びせても、1パーセント目の炎を浴びせたあとは、約5パーセント分がダメージを与えず、無駄に消費している。P39で紹介している戦法のように、必ず絶え間なく攻撃しなければならないときは別だが、それ以外の状況では押し続けない方がいい。クリーチャーが炎上したのを確認したら一度離す、といった具合に、間を空けながら使って燃料タンクを少しでも

マウントスコープ部



ダットサイトユニット
DOT SIGHT UNIT

ゲームをスタートした時点から装着しているスコープ。主観視点に構えてのぞき込んでも、対象物が一回りほど大きく見える程度で、照準合わせの目安となるものは、SPR4の標準装備であるレーザーサイトだけ。周囲の地形やクリーチャーがいる場所を探す程度に使用をとどめ、動かないクリーチャーのコアを狙うとき以外は、オートサイト機能が働く客観視点で攻撃したほうがいいだろう。

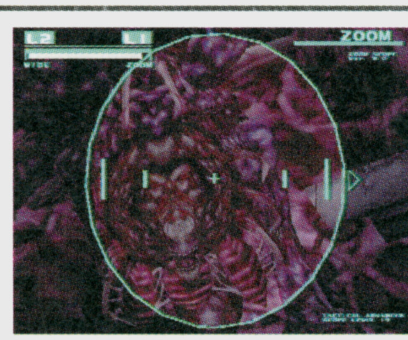


中央にレーザーサイトが狙う赤い点があるだけなので、敵を狙い撃つのは難しい。



ズームスコープユニット
ZOOM SCOPE UNIT

拡大率を調整できるうえに、照準を合わせるときの目安となるサイトが描かれているスコープ。L1ボタンを押すことで拡大率がアップし、L2ボタンを押すと拡大率を戻せる。拡大率を最大まで上げると、ノーマル視点ではほとんど見えないような場所でも見られるので、射程距離が80メートルもあるメインショットを有効に活用できる。主観視点でのぞき込んだ時点の拡大率はダットサイトユニットと同じ。



中央に描かれている十字が銃撃の当たるポイント。左上にはズームの倍率が表示される。



暗視スコープユニット
NIGHT VISION SCOPE

T.G.ユニットを使わなくても、暗闇にいるクリーチャーや地形を確認できるスコープ。サイトは描かれているが、銃撃の当たるポイントが記されていないため、正確に狙いをつけるのが難しい。しかし、ほかのスコープではT.G.ユニットを併用しないと暗闇で狙いをつけるのは難しいが、このスコープなら単体でクリーチャーの存在や地形を確認しつつサブショットが利用できるというメリットがある。



のぞき込んだときの映像は緑掛かっている。明るい場所では必ず装備を変更しよう。

セレクター

セミオート
SEMIAUTO

セレクターを使って切り替えることで、メインショットの射撃方法が単発撃ちに設定される。このセミオートと、次に紹介する3点バーストはSPR4の標準機能で、ゲームをスタートしたときから切り替えることが可能。ほかのふたつの機能と違い、◎ボタンを押し続けても弾丸が連続で射出することはない。弾薬を絶対に無駄使いしたくないというときなら話は別だが、そのような理由がないのであれば、あえて選ぶべき機能ではないだろう。

3点バースト
3 POINTS BURST

3連射撃が可能になる機能。◎ボタンを押し続けると3発連続で弾丸が発射され、再び◎ボタンを押し直さない限り次の弾丸は発射されない。ちなみに3連射撃のあとは、一瞬ではあるが銃撃が行なえなくなる。この機能で絶え間なく連続的に銃撃したい場合は、2発の弾丸が発射された時点で◎ボタンを離し、再び◎ボタンを押して2連射……と繰り返そう。この方法を使えば、普通に3点バーストを繰り返すよりは銃撃の間隔が短くなる。

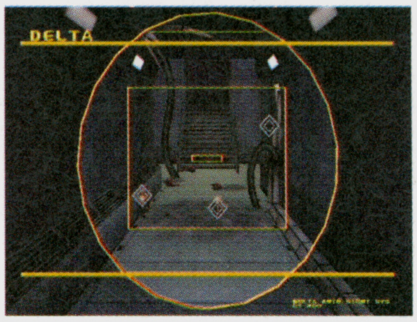
フルオート
FULL AUTO

SPR4改造パーツを入手することで組み込まれる機能。◎ボタンを押し続けることで、マシンガンのように弾丸が吐き出される。この機能を使ってクリーチャーを攻撃していると、倒しているのに銃撃を続けてしまうという状況が多くなる。無駄撃ちが繰り返されると弾切れを起こす可能性があるので、フォート・スチュワート内で手に入るメインショットのマガジンはできる限り手に入れておくこと。また付近に弾薬庫がある場合は必ず立ち寄っておこう。

パーツ複合

3点オートサイトユニット
DELTA SIGHT UNIT

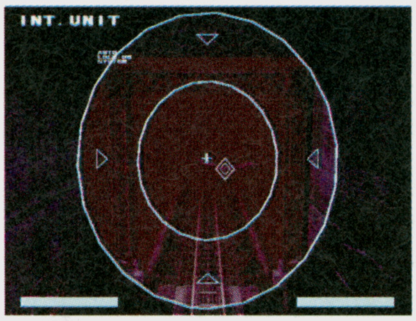
RUS上部とマウントスコープ部を占有して装着する銃撃補助装置。主観視点で表示される長方形のサイト内にクリーチャーを捕らえるとロックオンし、狙いを定めなくてもメインショットが当たるようになる。このユニットは3体まで同時にロックオンでき、ほかの2体がオートサーチの範囲外まで離れてもロックオンで捕らえているため、1体を倒したあとは立て続けに攻撃できる。



ロックオンで捕らえたクリーチャーには、距離の近いものから順に攻撃が当たっていく。

特殊迎撃ユニット
INTERCEPTER UNIT

RUS上部とマウントスコープ部を占有して装着する銃撃補助装置。主観視点で表示されるサイト内にクリーチャーを捕らえるとロックオンする。ロックオンで捕らえたクリーチャーには、撃てばメインショットが当たるので狙いをつける必要がない。ちなみに3点オートサイトユニットや特殊迎撃ユニットを利用すると、プレイヤーの意思でコアを狙うことができなくなる。

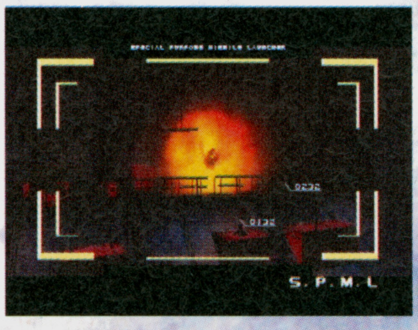


10メートル以内にいるクリーチャーを内側の円のなかに納めるとロックオンする。

アルティミットランチャー
ULTIMATE LAUNCHER UNIT

	攻撃力	射程距離	最大攻撃範囲	リロード周期
Aユニットベースで装備	280、150	30m	半径5mの球	1発ごと
Bユニットベースで装備	180、120	30m	半径5mの球	1発ごと
Cユニットベースで装備	380、180	15m	半径5mの球	1発ごと

A、B、Cの3つのユニットをRUS上部、下部、マウントスコープ部を占有して装着する究極兵器。攻撃はグレネード弾と同じタイプだが攻撃力は桁違いに高く、デニスが爆風に巻き込まれるとデニスでさえ30ダメージを受ける。表の攻撃力は左が直撃で右が爆風。複合パーツで選択したユニットがベースとなり、ベースとなったユニットによって性能が変化する。Bユニットがベースの場合、攻撃力は低いが弾速はいちばん速い。ちなみに弾丸を射出してから任意の場所で■ボタンを押すと、着弾する前に爆発させることができる。



アルティミットランチャーは専用のサイトがある。中央のレーザーサイトが狙うポイント。

アイテムデータ

**フォート・スチュワートの探索中には、さまざまなアイテムを入手することができる。
物語を円滑に進めるためには、
すべてのアイテムを効果的に活用することが必要だといえよう。**

回復アイテム

デニスのライフや免疫力を回復する。使用時にはアイテム画面から選択する必要がある。



体力回復剤Aタイプ
POWER JLELLY TYPE-A

ライフを30ポイント回復する

入手場所
M01 施設裏区域ほか



体力回復剤Bタイプ
POWER JLELLY TYPE-B

ライフを完全に回復する

入手場所
M01 施設裏区域ほか



MTS専用ワクチン
MTS VACCINE

MTS侵蝕治療機で使用するとライフと
免疫力を完全に回復する

入手場所
M02 地下トンネルAパートほか



ダブル回復剤Aタイプ
DOUBLE JELLY TYPE-A

ライフを30ポイント、免疫力を30％回復する

入手場所
M02 地下トンネルAパートほか



ダブル回復剤Bタイプ
DOUBLE JELLY TYPE-B

ライフと免疫力を完全に回復する

入手場所
M02 管理棟連絡通路ほか

装備アイテム

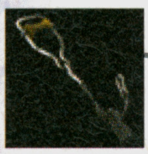
主にデニスが特殊な動作を行なうときに必要となる。持っているだけで効果を発揮する。



ハーネスA
HARNESS-A

ウンテイ中に銃撃を行なうことができる

入手場所
デニス初期装備



ハーネスB
HARNESS-B

ウンテイ中の銃撃とワイヤーを利用した
降下が可能になる

入手場所
M09 発電所屋上

攻略ページ→**P92**



アイゼン
CLIMBING SPIKES

氷壁をよじ登ることが可能になる

入手場所
M09 発電所区域

攻略ページ→**P90**



防寒着
SNOW PROTECT SUIT

寒さによるダメージを受けることがなくなる

入手場所
M05 施設正面区域／ボイラー室 **イベントで入手**

攻略ページ→**P76**

バッテリー

施設内の設備に電力を供給する。基本的に必要に応じて自動的に使用されるが、アイテム画面から使うことも可能。



バッテリー／6ゲージ
PORTABLE BATTERY / 6 GAUGE

セーブ端末やバッテリー用電源に電力を
供給することができる。容量は6ゲージ

入手場所 攻略ページ→**P67**

M01 施設裏区域



バッテリー／18ゲージ
PORTABLE BATTERY / 18 GAUGE

増設パーツで容量が
18ゲージに増えたバッテリー

入手場所 攻略ページ→**P79**

M05 地上施設B棟／1F 駐車場



バッテリー／24ゲージ
PORTABLE BATTERY / 24 GAUGE

増設パーツで容量が
24ゲージに増えたバッテリー

入手場所 攻略ページ→**P94**

M06 地下浄水施設

イベントアイテム

主にイベントを進めるために必要となるアイテム。自動的に使われるものとアイテム画面からの選択が必要なものがある。



αカードキー
CARD KEY-α

αカードリーダーに使用すると
ドアのロックを解除することができる

入手場所 攻略ページ→**P75**

M03 研究エリアLv1承認室 **イベントで入手**



βカードキー
CARD KEY-β

αカードリーダーとβカードリーダーの
両方でドアのロックを解除することができる

入手場所 攻略ページ→**P88**

M05 地上施設B棟／2F階段室 **イベントで入手**



雪上車の鍵
SNOW CAR KEY

地上施設B棟の駐車場に停めてある
雪上車TU−821の荷台を開けるための鍵

入手場所 攻略ページ→**P81**

M05 地上施設B棟／2F居住区域 **イベントで入手**



列車の鍵
TRAIN KEY

地下トンネルAパートに停車している
列車の扉の鍵

入手場所 攻略ページ→**P88**

M02 地下トンネルAパート



バール
CROW BAR

地下浄水施設と地上を繋ぐ
特殊マンホールをこじ開けるための工具

入手場所 攻略ページ→**P76**

M05 施設正面区域／ボイラー室



ゲーリー型爆弾
GELLY's BOMB

RECON隊員のゲーリーが製造した
汎用小型爆弾

入手場所 攻略ページ→**P91**

M09 C-17E



メタルプレート1
METAL PLATE-1

研究エリアLv1へ入るために必要な
パスコード「YS−4921」が記されたプレート

入手場所 攻略ページ→**P86**

M03 地下倉庫 **イベントで入手**



メタルプレート2
METAL PLATE-2

研究エリアLv2へ入るために必要な
パスコード「KM−2523」が記されたプレート

入手場所 攻略ページ→**P83**

M03 研究エリアLv2連絡通路



プログラムディスク
PROGRAM DISK

最高機密エリアへ通じるドアのロックを
解除するパスコードが記録されたDVDディスク

入手場所 攻略ページ→**P92**

M09 発電所屋上 **イベントで入手**



ロジャーのナイフ

ROGER's KNIFE

ロジャー愛用の戦闘ナイフ。所持していると
2周目の初期アイテムが変化（P092参照）

入手場所
M09 発電所屋上

攻略ページ→**P92**

イベントで発生



ドッグタグ1

DOG TAG

RECON隊員ハンス・グラント一等兵の
特殊認識票

入手場所
M03 地下倉庫

攻略ページ→**P75**

イベントで発生



ドッグタグ2

DOG TAG

RECON隊員フェレール・セラディス伍長の
特殊認識票

入手場所
M09 発電所区域

攻略ページ→**P90**



ドッグタグ3

DOG TAG

RECON隊員トーマス・テイラー一等兵の
特殊認識票

入手場所
M03 研究エリアLv2連絡通路

攻略ページ→**P83**



ドッグタグ4

DOG TAG

RECON隊員アーサー・マクダネル兵長の
特殊認識票

入手場所
M04 管理棟

攻略ページ→**P74**



ドッグタグ5

DOG TAG

RECON隊員ロス・ディクソン伍長の
特殊認識票

入手場所
M02 地下トンネルCパート

攻略ページ→**P71**



ドッグタグ6

DOG TAG

RECON隊員ロバート・キャメロン軍曹の
特殊認識票

入手場所
M03 地下トンネルDパート

攻略ページ→**P82**



ドッグタグ7

DOG TAG

RECON隊員デビッド・ミューレン軍曹の
特殊認識票

入手場所
M03 研究エリアLv2連絡通路

攻略ページ→**P83**



ドッグタグ8

DOG TAG

RECON隊員ケン・レシュナー曹長の
特殊認識票

入手場所
M11 機密軍港

攻略ページ→**P97**



ドッグタグ9

DOG TAG

RECON隊員エド・コレット准尉の
特殊認識票

入手場所
M05 地上施設B棟／屋上

攻略ページ→**P81**



ドッグタグ10

DOG TAG

RECON隊員ランス・マクラフリン准尉の
特殊認識票

入手場所
M02 研究エリアLv2承認室

攻略ページ→**P84**



ドッグタグ11

DOG TAG

RECON隊員クリス・ディトマソ少尉の
特殊認識票

入手場所
M06 地下浄水施設

攻略ページ→**P78**



ドッグタグ12

DOG TAG

RECON隊員マット・シュガート中尉の
特殊認識票

入手場所
M05 施設正面区域

攻略ページ→**P76**



ドッグタグ13

DOG TAG

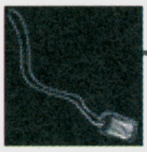
RECON隊員カート・ジョラータ大尉の
特殊認識票

入手場所
M03 研究エリアLv2連絡通路

攻略ページ→**P83**



ドッグタグ14
DOG TAG
RECON隊員ロジャー・グリッグマン軍曹の特殊認識票
入手場所
M09 発電所屋上
攻略ページ→P92



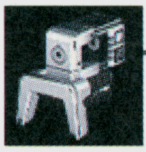
ドッグタグ15
DOG TAG
RECON隊員マイク・マーディガン少佐の特殊認識票
入手場所
M09 発電所屋上
攻略ページ→P92

カスタムパーツの入手場所

ここではSPR4の改造に使用するアイテムの入手場所を紹介している。各パーツの能力についてはシステムページに詳しく書かれているのでそちらを参考にして欲しい（P019参照）。



デフォルトRUSカバー
RUS COVER
入手場所
デニス初期装備



ドッグタグレーダーユニット
DOG TAG RADAR UNIT 攻略ページ→P81
入手場所
M05 地上施設B棟／屋上



T.G.ユニット
TACTICAL GRIP UNIT
入手場所
デニス初期装備



ショットガンユニット
SHOTGUN UNIT 攻略ページ→P75
入手場所
M03 研究エリアLv1承認室



グレネードランチャーユニット
GRANADE LAUNCHER UNIT 攻略ページ→P88
入手場所
M02 地下トンネルAパート



6連グレネードランチャーユニット
GRANADE LAUNCHER UNIT-AT6 攻略ページ→P94
入手場所
M06 地下浄水施設



火炎放射ユニット
FRAMETHROWER UNIT 攻略ページ→P77
入手場所
M05 施設正面区域



3点オートサイトユニット
DELTA SIGHT UNIT 攻略ページ→P87
入手場所
M07 研究エリアLv1ラボ区画



特殊迎撃ユニット
INTERCEPTER UNIT 攻略ページ→P83
入手場所
M02 研究エリアLv2連絡通路



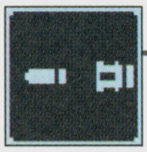
アルティミットランチャーAユニット
ULTIMATE LAUNCHER UNIT-A 攻略ページ→P77
入手場所
M05 施設正面区域



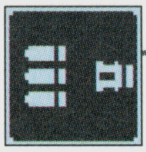
アルティミットランチャーBユニット
ULTIMATE LAUNCHER UNIT-B 攻略ページ→P94
入手場所
M06 地下浄水施設



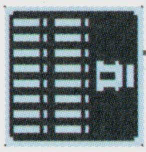
アルティミットランチャーCユニット
ULTIMATE LAUNCHER UNIT-C 攻略ページ→P95
入手場所
M10 最高機密エリア搬出入通路



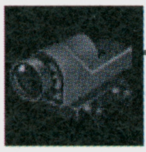
セミオート
SEMIAUTO
入手場所
デニス初期装備



3点バースト
3 POINT BURST
入手場所
デニス初期装備



フルオート
FULL AUTO 攻略ページ→P90
入手場所
M09 発電所区域



ダットサイトユニット
DOT SIGHT UNIT
入手場所
デニス初期装備



ズームスコープユニット
ZOOM SCOPE UNIT 攻略ページ→P75
入手場所
M03 研究エリアLv1承認室



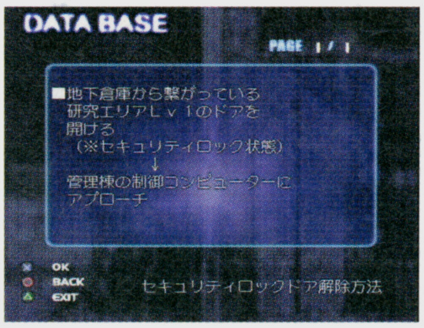
暗視スコープユニット
NIGHT VISION SCOPE 攻略ページ→P84
入手場所
M08 研究エリアLv2ラボ区画

データベース

メニュー画面から選択できるデータベースには、施設の探索中に入手した文書情報がまとめて記録されている。デニス自身の行動経過もデニスのメモとして残されているのでチェックしてみるといい。

デニスのメモ

フォート・スチュワートの探索中のデニスがその時点で置かれている状況や、解決する必要がある問題点などについて書かれている。新しいメモは特定のイベントを発生させると追加されていくので、デニスのメモを読むことでゲームの進行具合や次に何をするべきなのかを確認することができる。ゲーム中に目的を見失ったり、イベントを進めるための具体的な手順を知りたくなった場合に活用するといい。



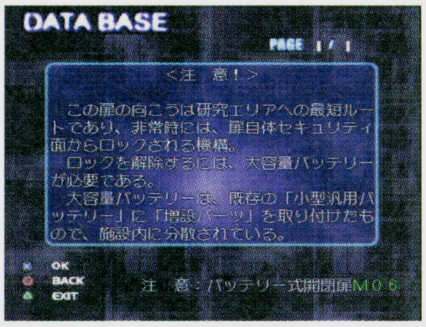
イベントが進むごとにデニスのメモをチェックすれば、円滑にゲームを進められる。

入手方法一覧

デニスのメモの名称	メモが追加されるイベントの発生方法	攻略ページ
施設内部に入る方法	ゲーム開始直後に必ず発生	P67
段差や崖での対処	施設裏区域の中央にある梯子を上まで登る	P67
合流地点への最短ルート	地下トンネルAパートへ通じるドアを調べてからロジャーに話しかける	P68
跳ね橋の作動方法	地下トンネルAパートへ入る	P69
変電室に入る方法	地下トンネルAパートにある変電室のドアを調べる	P69
集合地点の確認	地下トンネルAパートでブレーカーを上げてから跳ね橋の手前まで戻る	P70
セキュリティロックドア解除方法	研究エリアLv1承認室へ通じるドアの前まで移動する	P72
セキュリティロックドアの解除後	管理棟で制御コンピューターにパスコードを入力する	P74
搬出用エレベーターの起動後	研究エリアLv1承認室で防護服の人物のところまで移動する	P75
地上施設B棟に行くルート	施設正面区域のエレベーター小屋でトラヴィスと会う	P76
地下浄水施設へのルート	地下浄水施設で貯水区域のドアを排水前に調べる	P78
ドラム缶爆発の影響	地上施設B棟の駐車場で金網のドアを通過する	P79
地下浄水施設から地上施設B棟へ	地上施設B棟の駐車場で、雪上車の裏にある特殊マンホールに入る	P79
施設爆破ミッションメモ	地上施設B棟の居住区域に移動する	P81
施設爆破ミッションメモ（変更）	地上施設B棟の屋上で給水タンクのクリーチャーを撃退する	P81
研究エリアへのルート	施設爆破ミッションメモ（変更）が追加される一連のイベント中に入手	P81
研究エリアLv1の起爆装置の位置	地下倉庫で負傷しているゲーリーの前まで移動する	P86
研究エリアLv1の起爆装置起動	研究エリアLv1機密区画の起爆装置をセットする	P87
研究エリアLv2の起爆装置の位置	研究エリアLv2連絡通路でメタルプレート2を入手する	P83
研究エリアLv2の起爆装置起動	研究エリアLv2機密区画の起爆装置をセットする	P84
医務室に戻ることについて	研究エリアLv1および研究エリアLv2の起爆装置を両方ともセットする	P87
発電所区画へのルート	起爆装置を2つともセットしてから地上施設B棟の医務室へ移動する	P88
発電所へのルート	発電所区域でフェレールのところまで移動する	P90
マーディガンからのミッション	発電所区域で氷壁を上まで登る	P90
発電所屋上へ急行	発電所区域でゲーリー型爆弾を入手してC-17Eの内部から外に出る	P91
発電所からの脱出	発電所屋上でリフトの起動スイッチを押す	P92
最後の起爆装置とDVDディスク	発電所屋上からケーブルを滑り降りて脱出する	P92
DVDディスクの解析について	発電所屋上から脱出したあとで換気ダクトから施設内部へ侵入する	P92
最高機密エリアへのルート	プログラムディスク入手後に地上施設B棟の医務室まで移動する	P92
最高機密エリア内の機構について	最高機密エリアのラボ区画にある小部屋の中央まで移動する	P96
全ての起爆装置作動後	最高機密エリアの可動式研究ブースに移動する	P96
脱出合流地点メモ	最高機密エリアの起爆装置をセットしてから管理棟に戻る	P97

作業マニュアル

作業マニュアルには施設内に設置されている設備についての説明が記述されている。ゲーム中は問題を解決するために施設内の設備を使用することが多く、事前に作業マニュアルを読んでその設備を稼動させたときの効果を知っておくことが重要となる。イベントを進行させるために必要な状況と稼動時の効果を照らし合わせて、先へ進むために必要となる設備を見つけだすといい。基本的に作業マニュアルは重要な設備の近くに必ず置かれているので、目を引く設備を発見したら周囲を一通り探索するように心掛けよう。



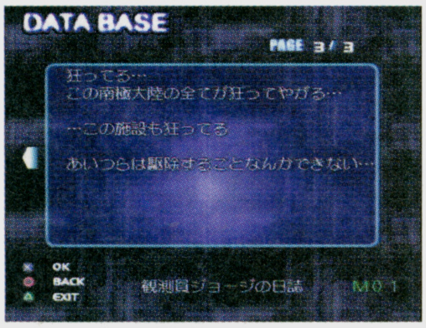
イベントをクリアするためのヒントになるようななマニュアルも存在する。

入手場所一覧

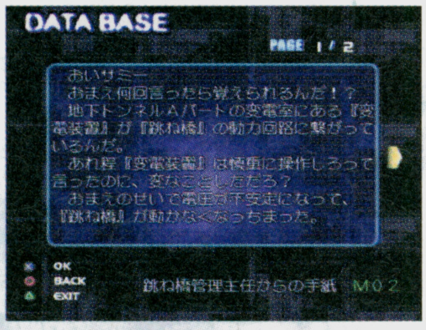
作業マニュアルの名称	入手場所	攻略ページ
操作:セーブ端末	M02 地下トンネルBパート	P68
注意:燃料保管用ドラム缶	M02 地下トンネルAパート	P69
使用:列車スライド装置	M02 地下トンネルAパート	P69
注意:弾薬庫	M02 緊急治療室	P70
操作:MTS侵蝕治療機	M02 緊急治療室	P70
操作:BLシャッター	M02 地下トンネルCパート	P71
注意:マンホール詳細	M05 施設正面区域	P76
注意:各種道具の整理	M05 施設正面区域	P77
使用:バルブ	M06 地下浄水施設	P78
注意:バッテリー式開閉扉	M06 地下浄水施設	P80
施設:地上施設B棟	M05 地上施設B棟	P81
注意:通風孔詳細	M03 研究エリアLv2連絡通路	P83
使用:簡易アイゼン	M09 発電所区域	P90
使用:発電所エレベーター	M09 発電所区域	P90
使用:発電所点検用リフト	M09 発電所屋上	P92
設備:LCAC強襲揚陸艇	M11 機密軍港	P97
操作:チェーンガン	M11 LCAC	P98
操作:M129キャノン砲	M11 LCAC	P98

職員日誌

フォート・スチュワートでの事件発生時に、施設の職員が書き残したメモや報告書の集まり。内容はゲームの設定的な部分に関するものが多く、職員日誌に目を通すことで断片的にではあるが施設内に出現したクリーチャーや侵蝕についての情報を得ることができる。また、数こそ少ないもののストーリーを進めるためのヒントとなる日誌も存在する。物語を深く理解しつつ探索を円滑に進めるためにも、できるだけ多くの日誌を手に入れておいたほうがいい。入手場所が広範囲に散らばっているため、すべての職員日誌を入手するのはかなりの労力が必要となる。取り忘れにはくれぐれも注意すること。



施設職員達が残した生々しい走り書きがストーリーを盛り上げてくれる。



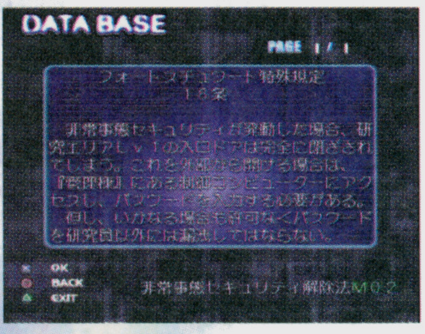
職員のメモ書きからイベントをクリアするための糸口が見つかることもある。

入手場所一覧

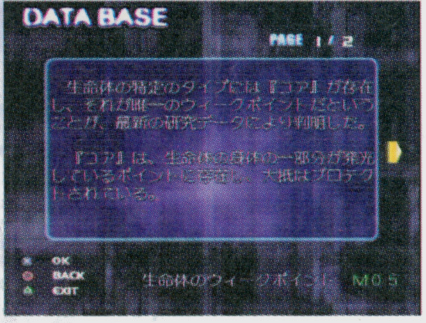
職員日誌の名称	入手場所	攻略ページ
観測員ジョージの日誌	M01 施設裏区域	P67
研究員アーニーの日記	M02 地下トンネルBパート	P73
跳ね橋管理主任からの手紙	M02 地下トンネルBパート	P68
作業員への通達	M02 地下トンネルAパート	P69
研究員ジム最後の記録	M02 地下トンネルAパート	P69
新型セキュリティの導入	M02 地下トンネルAパート	P69
施設警備隊員ニコラスの手記	M02 地下トンネルAパート	P69
研究員ジムの日記	M02 地下トンネルCパート	P71
エンジニア・ロバートの手記	M03 地下倉庫	P72
注意:バッテリー式開閉扉	M04 管理棟	P74
エンジニア・ロバートの覚書	M04 管理棟	P74
観測員ジョージの追記	M05 施設正面区域	P76
整備士グラハムの手記	M05 地上施設B棟/1F駐車場	P79
ソニアからシンディへの手紙	M05 地上施設B棟/階段室	P81
研究員カーティスのメモ	M03 研究エリアLv2連絡通路	P83
研究員デュエインの手記	M03 地下トンネルDパート	P82
研究員ジュリアン最後のメモ	M03 研究エリアLv2連絡通路	P83
シンディのメモ	M07 研究エリアLv1ラボ区画	P87
ボーリング作業員の手記	M08 研究エリアLv2ラボ区画	P84
研究員の書き置き	M08 研究エリアLv2ラボ区画	P84
車両整備士の脱出メモ	M09 発電所区域	P90
警備隊員のメモ	M11 機密軍港	P97

極秘ファイル

フォート・スチュワートの規定に関する文書や、デニスが所属しているRECONの作戦行動指示書など、特に重要度の高い情報について記述されたファイルの集まり。検索閲覧データ「ハ」のようにゲームの世界観を理解するための文書もあるが、極秘ファイルの内容は基本的に施設内を探索するうえでのアドバイスやデニスが進むべきルートの指示について書かれていることが多い。職員日誌と同様に入手場所が施設内の広範囲に散らばっているため回収に手間は掛かるが、ゲームをスムーズに進めるためにもひとつ残らず回収して一通り目を通しておいたほうがいい。



施設の仕組みについての記述は、ゲームの円滑な進行に大いに役立つ。



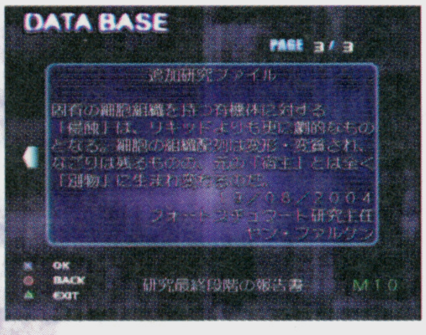
クリーチャーの弱点についてくわしく記されている極秘ファイルも存在する。

入手場所一覧

極秘ファイルの名称	入手場所	攻略ページ
セントリーガン作動通知	M02 地下トンネルBパート	P68
細胞の侵蝕化について	M02 地下トンネルBパート	P68
カードキー所持規定	M03 地下倉庫	P72
施設警備隊員への通達	M03 地下倉庫	P72
非常事態セキュリティ解除法	M02 管理棟連絡通路	P73
最高機密エリア封鎖規定	M04 管理棟	P74
施設警備マニュアル	M04 管理棟	P74
トラヴィスの名刺	M05 施設正面区域	P76
RECON隊員最後のメモ	M05 施設正面区域	P76
注意：バッテリー式開閉扉	M05 施設正面区域	P77
RECON移動指示書：2	M05 施設正面区域	P77
施設浄水システムに関して	M06 地下浄水施設	P94
RECON移動指示書：3	M05 地上施設B棟／1F駐車場	P79
RECON緊急作戦指示書	M05 地上施設B棟／2F居住区域	P81
生命体のウィークポイント	M05 地上施設B棟／2F居住区域	P81
施設内設備概要	M05 地上施設B棟／2F居住区域	P81
検索閲覧データ「ハ」	M03 研究エリアLv2連絡通路	P83
セキュリティ通路説明Lv1	M07 研究エリアLv1ラボ区画	P87
アルティミットランチャー	M09 発電所区画／C−17E	P91
セキュリティ通路説明Lv2	M08 研究エリアLv2ラボ区画	P84
施設発電システムに関して	M02 地下トンネルAパート	P88

機密ファイル

RECONがフォート・スチュワートで行なう作戦の概要や、各隊員に支給されている装備についての説明が記述されたファイル、および施設内で研究されていた「H0213」と呼ばれる変種のバクテリアに関するデータが記録されたファイルが綴じられている。各ファイルの内容はゲームの進行に直接は影響がないものの、施設で発生した事件の真相を知るための貴重な情報となる。クリーチャーの生成に関わる「H0213」関連の文書を中心に、機密ファイルはゲーム後半に入手できるものが大半を占めている。



物語の核心に迫る内容のファイルが多い。取り逃さないように注意したい。

入手場所一覧

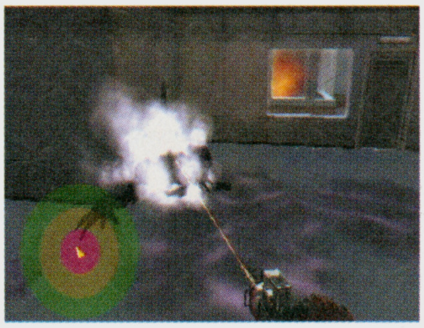
機密ファイルの名称	入手場所	攻略ページ
オペレーション・コールドリミット	初期状態で所持	—
SPR4について	初期状態で所持	—
アルティミットスーツについて	初期状態で所持	—
南極大陸の気候	初期状態で所持	—
「H0213」の所見	M07 研究エリアLv1ラボ区画	P87
「H0213」研究考察	M07 研究エリアLv1機密区画	P87
トラヴィスのメモ	M08 研究エリアLv2ラボ区画	P84
ボーリング作業記録	M08 研究エリアLv2ラボ区画	P84
機密文書A	M08 研究エリアLv2機密区画	P85
注意：バッテリー式開閉扉	M08 研究エリアLv2機密区画	P85
機密文書B	M10 最高機密エリア搬出入通路	P95
最高機密エリア：移動ブース	M10 最高機密エリア	P96
研究最終段階の報告書	M10 最高機密エリア	P96
機密文書C	M10 最高機密エリア	P96
施設搬入記録	M11 機密軍港	P97
国防省最高司令書	M11 LCAC	P98

クリーチャー&トラップ

施設内のクリーチャーやトラップは、任務の遂行に対する最大の障害となる。この障害を排除するためには、各クリーチャーやトラップについて十分な知識を持つことは欠かすことができない。

パワーアップの可能性

各クリーチャーの第1形態は、第2形態へとパワーアップする場合がある。この現象は第1形態のクリーチャーが「H0213」が溶け込んだ水たまりに触れたときに発生するため、「H0213」の溶け込んだ水が施設内にばらまかれる地下浄水施設のイベント後は、クリーチャーがパワーアップする前に倒すよう心掛けたい。また、ゲートキーパーのような第2形態の無い敵はパワーアップすることはないので安心していい。



「H0213」を摂取しているクリーチャーは無敵。無駄弾を撃つのはやめよう。

ウィークポイントの存在

クリーチャーには脳と心臓の働きを兼ねたコアと呼ばれる部位がある。コアは第1形態のクリーチャーのものは緑色に、第2形態のものならオレンジ色に光り、その部位を攻撃することで通常よりも大きなダメージを与えることができる。また、少数ではあるが特定の攻撃で大ダメージを与えられるクリーチャーも存在する(右参照)。バグズとプレデター、オリジンの第3形態に限定されるが、弱点となる攻撃を当てられる状況なら狙っていくといい。

弱点を攻撃した場合の効果

●コアを攻撃した場合(全クリーチャー共通)

与えるダメージが通常の5倍に増加する

●バグズ、プレデターを火炎放射で攻撃した場合

与えるダメージが通常の2倍に増加する

●ジ・オリジン第3形態をナイフで攻撃した場合

与えるダメージが通常の4倍に増加する

データページの見方

① 名称

クリーチャーおよびトラップの名称。

② 外見

クリーチャーおよびトラップの外見や特徴、生成に至るまでの過程などを紹介。

③ クリーチャーおよびトラップのデータ

クリーチャーは第1形態と、第2形態、それぞれの外見と使用してくる攻撃を紹介。表中の攻撃名称に続くタイプは、物理がライフに、侵蝕が免疫力にダメージを与えることを意味し、威力はライフや免疫力に与えるダメージの量を示している。また、第2形態が存在しないトラップは使用してくる攻撃のみを紹介している。

④ 攻撃行動

データ部で紹介したクリーチャーの攻撃がどのようなものかを説明している。

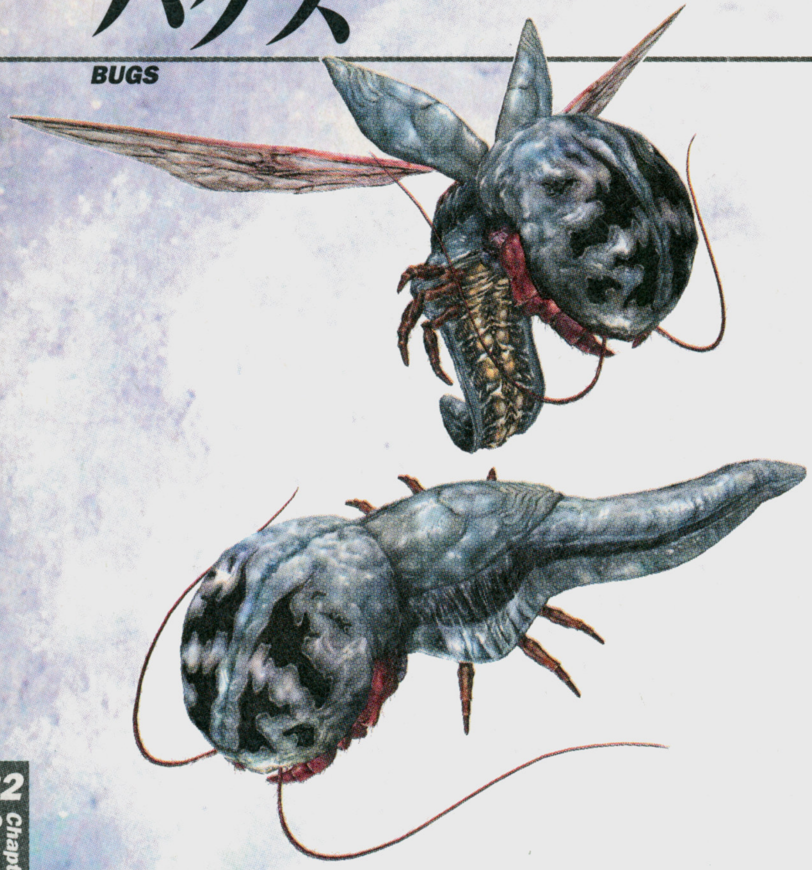
⑤ 対処法

クリーチャーおよびトラップの行動パターンや、戦闘になった場合の効果的な戦い方を解説。



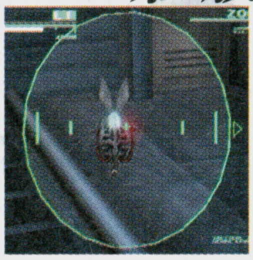
バグズ

BUGS



小型のクリーチャーで、実験用のゴキブリがリキッドによる浸蝕で変化したもの。浸蝕されたことにより遺伝子が変化し、自己複製ができるようになっている。そのため、数はねずみ算式に増殖していく。研究員の資料には、姿が見えている数の数十倍から数百倍は潜伏している、と記録されている。普段は天井や木箱のなかといった目立たないところに潜伏し、生存者を発見すると群を成して襲いかかる。攻撃時には口から侵蝕液と呼ばれる緑色の液体を吐き出し、ときには標的に噛みついてから破裂して侵蝕液を浴びせる。

バグズ第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
侵蝕液	侵蝕	8%
ジャンプ侵蝕液	侵蝕	8%
張り付き(噛み)	物理	10P
張り付き(自爆)	侵蝕	35%

HP:10　弱点:火炎放射

バグズ第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
侵蝕液	侵蝕	10%
ジャンプ侵蝕液	侵蝕	10%
張り付き(噛み)	物理	15P
張り付き(自爆)	侵蝕	35%

HP:20　弱点:火炎放射

攻撃行動

侵蝕液
緑色の液体を吐き出す。攻撃範囲は液体の着弾地点。

ジャンプ侵蝕液
ジャンプしながら緑色の液体を吐き出す。
攻撃範囲は液体の着弾地点。

張り付き(噛み)
ジャンプしてデニスに張り付いてから噛みつく攻撃。

張り付き(自爆)
ジャンプしてデニスに張り付いてから自爆する攻撃。

対処法

死角からの攻撃に注意

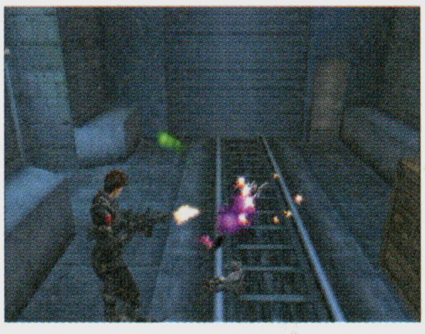
ゲーム中でいちばん多く出現するクリーチャー。動きは速いがHP、攻撃力は低く、単体を相手にする分には苦戦することはない。ただし、銃を水平に構えているときに生まれる足下の死角へ潜り込まれると厄介なので、複数のクリーチャーを相手にしているときは、視界にいる時点でメインショットや火炎放射器を使って倒しておこう。ちなみに自爆攻撃は、張りつかれたときにすぐ振りほどけば(P51参照)回避できる。



デニスの体に張りついたバグズは、振りほどいただけで倒せることがある。



HPの高くなる第2形態でも、強ナイフで攻撃すれば一撃で倒せる。



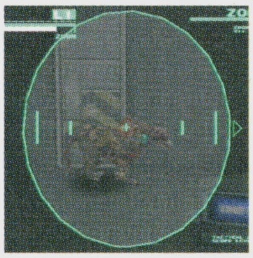
バグズの数が多いときは、火炎放射やショットガンでまとめて倒してしまおう。

ウォッチドッグ

WATCH DOG



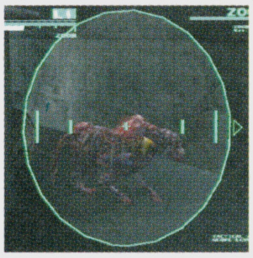
ウォッチドッグ第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
噛みつき	物理	15P
侵蝕液	侵蝕	15%

HP：50　弱点：なし

ウォッチドッグ第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
噛みつき	物理	22P
噛みつき（継続）	物理	12P
侵蝕液	侵蝕	20%

HP：70　弱点：なし

実験用の犬が、リキッドによる侵蝕で変化した姿。クリーチャーのウィークポイントであるコアが口内にあるため、実質的には弱点と呼ばれるものが取り除かれている。普段はフォート・スチュワート内にある通路などを番犬のように歩き回っており、侵入者および侵蝕状態にない生命体を発見すると排除するために攻撃態勢を取る。口内から吐き出される緑色の液体と、口に備わっている牙を使って攻撃してくるため、攻撃時はウィークポイントであるコアが露出した状態になる。

攻撃行動

噛みつき
ジャンプしてから噛みつく攻撃。

噛みつき（継続）
デニスに噛みついたあと、継続して噛み続ける。

侵蝕液
緑色の液体を吐き出す。攻撃範囲は液体の着弾地点。

対処法

第1形態のタイプにはショットガン

ウォッチドッグは第1形態、第2形態に関わらず、メインショットなら5発、火炎放射なら燃料3パーセント分、その他の銃器なら1発の攻撃を加えるごとにのけぞり、1秒ほど無敵状態になる。無敵状態ではダメージを与えられず、1秒ほどとはいえ防戦一方になってしまうので、メインショット2発→至近距離からのショットガンという手順で攻撃しよう。第1形態なら一気に倒すことが可能だ。



セレクターをフルオートにしているときは、5発目を撃つ前にボタンを離す。

第2形態との戦闘は極力避ける

第2形態はHPが高く、グレネード弾を使わない限りは一気に倒せないので一度は相手の攻撃を避ける必要がある。まずは第1形態と同じ手順で攻撃。すると反撃が来るので、デニスから見て横に向かって回避を出して避けよう。そして振り返ってメインショットを3発撃ち込めばとどめを刺せる。ちなみにこの手順は一対一という状況以外では通用しないので、複数のクリーチャーと第2形態が一緒にいる場合は逃げたほうがいい。



グレネード弾なら一撃で倒せるが、ウォッチドッグ遭遇する度に使うのは惜しい。

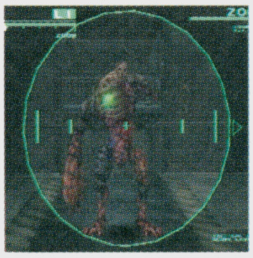
ゲートキーパー

GATE KEEPER



偵察任務においてフォート・スチュワート内を探索していたRECON隊員が、クリーチャーの攻撃による侵蝕で変化した姿。施設内を徘徊しており、侵蝕状態にない生命体を発見すると、右腕と融合しているナイフや、背骨から放出される侵蝕液を使って攻撃してくる。外見は後述のトルーパーとまったく同じだが、RECON特殊偵察部隊によって訓練されていたため、耐久力や攻撃力といった基本的な能力値がトルーパーよりも高く、身体部分を有効に使った戦術を身につけている。

ゲートキーパー※



攻撃名称	タイプ	威力
なぎ払い	物理	15P
ケサギリ	物理	20P
ショルダータックル	物理	20P
侵蝕液	侵蝕	20%

※ゲートキーパーはリキッドによってパワーアップすることはない。

HP：150　弱点：なし

攻撃行動

なぎ払い
右手に埋め込まれているナイフで横から斬りつける。

ケサギリ
右手に埋め込まれているナイフで上から斬りつける。

ショルダータックル
走りながらデニスに向かってショルダータックルを仕掛けてくる。

侵蝕液
緑色の液体を前方に向かって放出する。
攻撃範囲は液体の着弾地点。

対処法

エレベーター内が安全地帯

ゲートキーパーはChart.22のイベントを発生させたあと、地下倉庫にあるエレベーター前で戦うことになる。エレベーター内にゲートキーパーは入れないので、それを利用して戦うこと。戦闘開始直後に放ってくるケサギリを回避で避けて、すぐにエレベーター内に入ろう。あとは奥の隅へ移動し、ひたすら攻撃していればいい。ただし侵蝕液はエレベーター内にいても当たってしまうので、侵蝕液を吐き出すときの前屈みになる前動作を確認したら、反対側の隅へ移動して避けよう。



デニスがエレベーター前のフロアから出ると、ゲートキーパーは攻撃を受けつけない。



バグズはエレベーター内まで侵入してくるので、ショットガンでまとめて片づける。



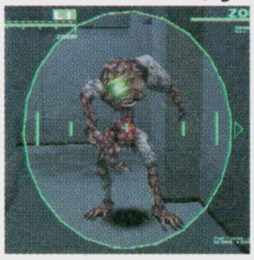
この体勢になったら侵蝕液を飛ばしてくるので、反対側の隅へ移動する。

ヒューマン

HYUMAN



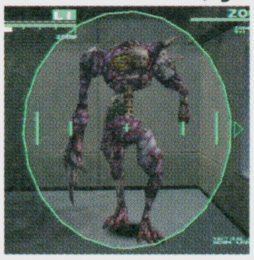
ヒューマン第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
なぎ払い	物理	12P
ケサギリ	物理	12P
侵蝕液	侵蝕	12%
抱え込み	特殊	0P
締めつけ	物理	2P
侵蝕攻撃	侵蝕	35%

HP：70　弱点：なし

ヒューマン第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
なぎ払い	物理	20P
ケサギリ	物理	20P
侵蝕液	侵蝕	18%
抱え込み	特殊	0P
締めつけ	物理	4P
侵蝕攻撃	侵蝕	35%

HP：120　弱点：なし

もとは、変種のバクテリアである「H0213」の研究にあたっていたフォート・スチュワートの研究員。クリーチャーの攻撃によってこのような姿に変貌してしまった。施設内を徘徊し、侵蝕状態にない生命体を発見すると襲いかかる。攻撃時は、右腕に備わっている巨大化した爪と、背骨から放出される侵蝕液を使って攻撃してくる。戦闘訓練を受けていない一般人がベースになっているクリーチャーなので、耐久力や攻撃力といった基本的な能力は低い。

攻撃行動

なぎ払い
右手に備わっている爪で横から斬りつける。

ケサギリ
右手に備わっている爪で上から斬りつける。

侵蝕液
緑色の液体を前方に向かって放出する。
攻撃範囲は液体の着弾地点。

抱え込み
横から斬りつけるように腕を回し、抱え込む。

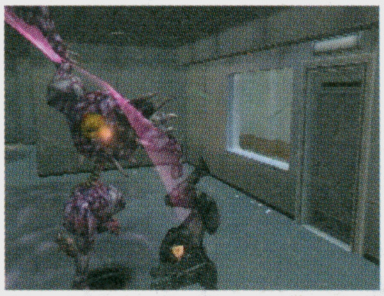
締めつけ
抱え込みで捕らえたあとに締め付ける。

侵蝕攻撃
締めつけで9回ダメージを与えたあと、
強力な侵蝕液を浴びせて吹き飛ばす。

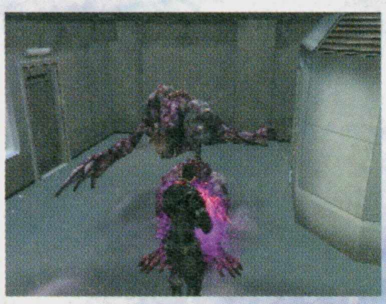
対処法

攻撃動作を確認したら後退

ヒューマンの攻撃は、大きなタメを作るという前動作があるので見切りやすい。攻撃する場所は、タメを作り始めた段階でデニスがいた場所。つまり攻撃の前動作を確認してから射程外へ後退すれば避けることが可能だ。ただし移動が遅れると侵蝕液を食らうことがあるので、デニスがいた場所とヒューマンがいる場所の直線上からそれるようにすること。距離の遠近を問わず、発見したらメインショットでひたすら攻撃しよう。近距離にいるのなら、ショットガンを使ってもいい。そして接近してきたヒューマンの攻撃動作を確認したら後退……と繰り返していれば、ダメージを受けずに倒すことができる。壁を背にして後退できないような状況だったら、攻撃してくるタイミングに合わせて、ヒューマンの脇を通り抜けるように回避を使って背後に回りこむといい。



ヒューマンの右側を抜けるように回避を出せば、爪を使った攻撃を食らわずに済む。



ショットガンでヒューマンの攻撃を中断させてから距離を取るというのもひとつの手だ。

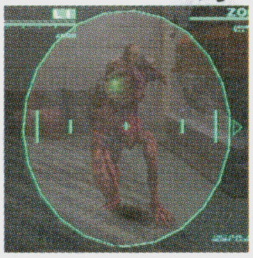
トルーパー

TROOPER



もとはフォート・スチュワート内の警備にあたっていた人間が、侵蝕によって変化した姿。地上施設B棟の1F駐車場と地下浄水施設に徘徊している。侵蝕状態にない生命体を発見すると、右腕と融合しているナイフや背骨から放出される侵蝕液を使って攻撃してくる。戦闘訓練を受けていない一般人がベースになっているため耐久力は低いが、ナイフと体格を活かした攻撃は威力が高い。ウィークポイントであるコアは、あばら骨である程度保護されている。

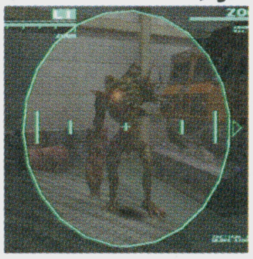
トルーパー第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
なぎ払い	物理	15P
ケサギリ	物理	15P
ショルダータックル	物理	20P
侵蝕液	侵蝕	15%
抱え込み	特殊	0P
締めつけ	物理	2P
侵蝕攻撃	侵蝕	35%

HP：70　弱点：なし

トルーパー第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
なぎ払い	物理	24P
ケサギリ	物理	24P
ショルダータックル	物理	25P
侵蝕液	侵蝕	20%
抱え込み	特殊	0P
締めつけ	物理	4P
侵蝕攻撃	侵蝕	35%

HP：120　弱点：なし

攻撃行動

なぎ払い
右手に埋め込まれているナイフで横から斬りつける。

ケサギリ
右手に埋め込まれているナイフで上から斬りつける。

ショルダータックル
走りながらデニスに向かってショルダータックルを仕掛けてくる。

侵蝕液
緑色の液体を前方に向かって放出する。
攻撃範囲は液体の着弾地点。

抱え込み
横から斬りつけるように腕を回し、抱え込む。

締めつけ
抱え込みで捕まえたデニスを締めつける。

侵蝕攻撃
締めつけで9回ダメージを与えたあと、
強力な侵蝕液を浴びせて吹き飛ばす。

対処法

基本はヒューマンと同じ戦法

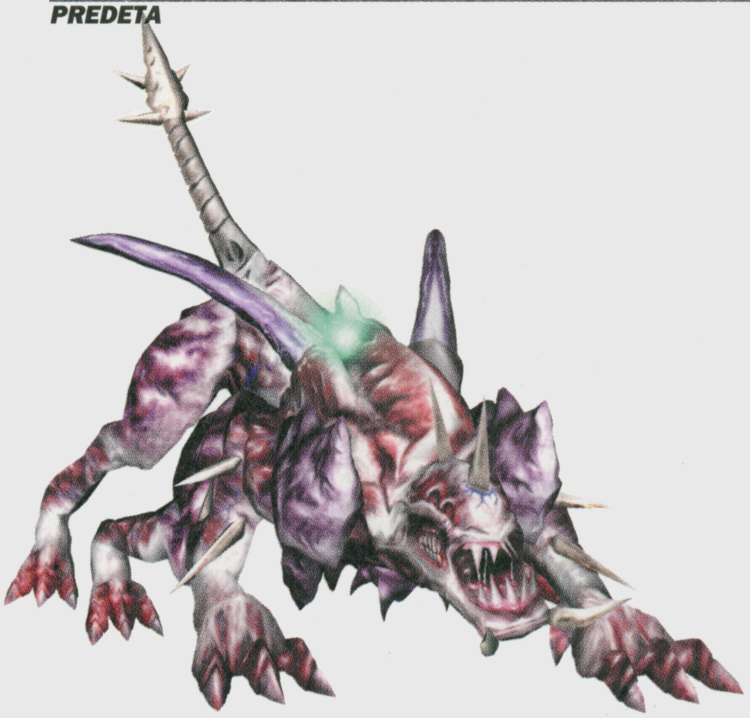
トルーパーの行動パターンは、離れているときにショルダータックルを使ってくることを除けば、ヒューマンとまったく同じ。接近時に攻撃動作を取ったら後退する戦法を使えばいい。ショットガンですべての攻撃動作を中断させられるので、ショルダータックルでデニスに向かってきたときは、この方法を使って止めるといい。ちなみになぎ払いとケサギリの前動作で露出するナイフには、構えている段階で刃に触れただけでダメージになる。そのため、接近時は密着しすぎないように注意することが必要だ。



トルーパーのショルダータックルは、⊗ボタンを連打しておけば確実に避けられる。

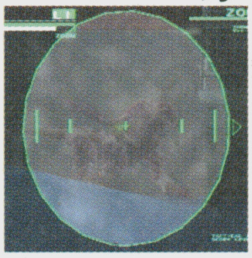
プレデター

PREDETA



実験用の捕食動物と、実験用の霊長類が融合した姿。本来クリーチャーは極寒の地では行動できないが、体表面の分子構造が外骨格状に結晶化されているため、南極での屋外活動を可能としている。逆に摂氏0度以上の場所では生息ができない。攻撃時には脚力を活かした突進と、前足を使った切り裂きを使用。体表面の結晶の屈折率を変えることで透明状態になる能力を持ち、攻撃時にこの能力を併用することもある。ウィークポイントであるコアは背骨にあるため、前方から狙い撃つのはほとんど不可能。

プレデター第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
切り裂き攻撃	物理	12P
体当たり攻撃	特殊	20P

HP：180　弱点：火炎放射

プレデター第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
切り裂き攻撃	物理	18P
押し込み攻撃	物理	30P

HP：300　弱点：火炎放射

攻撃行動

切り裂き攻撃
前足で左右から連続で斬りつける。

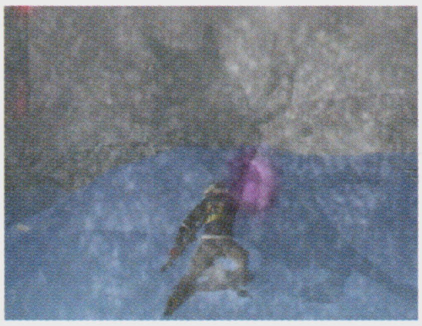
体当たり攻撃
体当たりでデニスを吹き飛ばす。

押し込み攻撃
体当たりでデニスを壁に押しつける。

対処法

遠距離から攻撃

プレデターはボスを除くクリーチャーのなかでHPがいちばん高く、階段の上など、デニスが安全な場所から攻撃すると、建物などの死角へ逃げ込むという賢い行動パターンを持っている。安全ですぐに倒せる有効な戦法がないので、無理に戦わず、次の目的地へ急いだほうがいい。あえて倒して進む場合は、射程がいちばん長いメインショットを使って遠距離から攻撃しよう。そして近寄ってきたらすぐに階段の上といった安全な場所へ避難し、プレデターが建物の影に逃げたら躍り出て攻撃というパターンを繰り返すといい。



透明になっても無敵状態になるわけではないので、攻撃は当てることができる。



プレデターがデニスに向かってきたら、すぐに安全な場所へ移動。

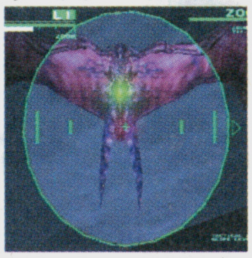


プレデターの攻撃を避ける自信があるのなら、火炎放射で接近戦を挑んでもいい。

ナイトストーカー
NIGHTS STALKER



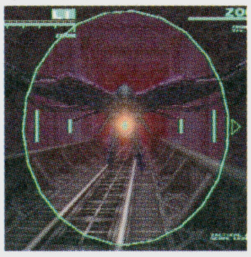
ナイトストーカー第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
急襲	物理	16P
吸血攻撃	物理	8P
侵蝕攻撃	侵蝕	40%

HP：30　弱点：なし

ナイトストーカー第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
急襲	物理	22P
吸血攻撃	物理	20P
侵蝕攻撃	侵蝕	10%

HP：60　弱点：なし

実験用のコウモリが、リキッドによる侵蝕で変化した姿。全長は成人男性の下半身ほどで、一般的なコウモリの体型を大きく上回る。広い空間を飛び回り、侵蝕状態にない生命体を発見すると、飛行能力を活かした攻撃であらゆる角度から襲いかかる。クリーチャーのウィークポイントであるコアは胴体部分にあるが、通常時は攻撃時に使用される腕のようなパーツで、覆うように折り畳んで保護されている。攻撃時にはコアを保護しているパーツを使うため、攻撃態勢を取っている間のみコアを狙うことが可能。

攻撃行動

急襲
空中から体当たりで攻撃する。

吸血攻撃
デニスに張りついて血液を吸う。

侵蝕攻撃
デニスの血液を吸った回数だけ、侵蝕液を体内に注入する。

対処法

引きつけてショットガン

空中を不規則に飛び回り、デニスの存在を確認するとコアを発光させながら襲ってくる。攻撃を当てるごとに吹き飛んで無敵状態になるため、メインショットのみではどうしても時間がかかってしまう。ショットガンを装備し、デニスに向かってきたところを引きつけてから攻撃しよう。第1形態なら一撃で倒すことが可能だ。第2形態はこの後、射程外に逃げる前にメインショットを4発当ててとどめを刺すこと。梯子などがある場所では利用前に周囲を確認し、周囲を飛行しているようならこの方法で排除するといい。



暗闇でT.G.ユニットを点滅させるとデニスに寄ってくる。そこを狙い撃とう。

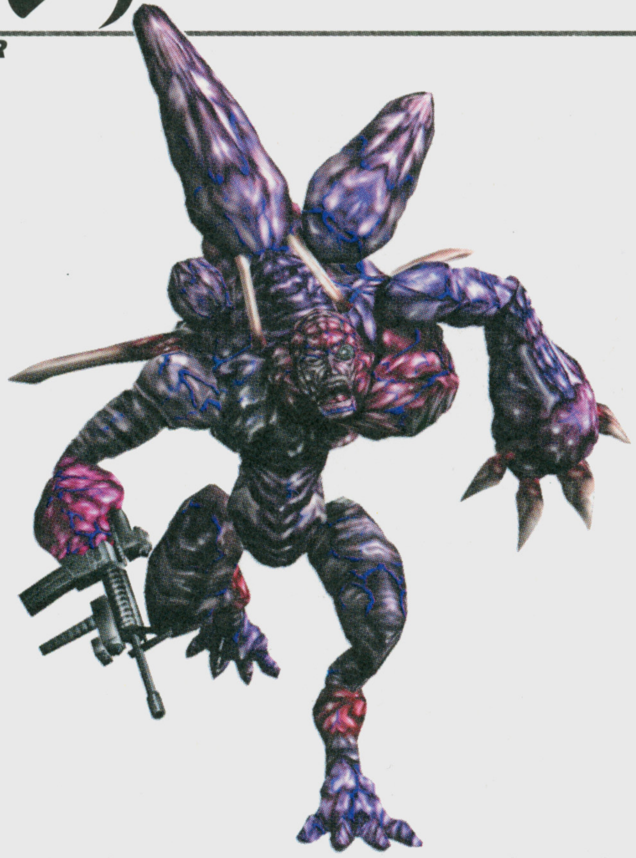


第2形態が相手のときは、オートサイトで捕らえている間に追撃を行なう。

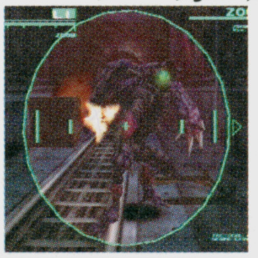


吸血はつかみ系の攻撃。侵蝕へ移行する前に振りほどくこと。

ガンナー
GUNNER



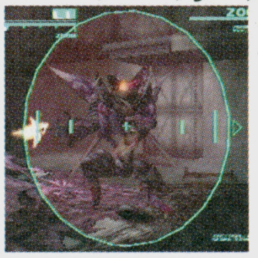
ガンナー第1形態



攻撃名称	タイプ	威力
銃連射	物理	8P
片手掴み	特殊	15P
侵蝕攻撃	侵蝕	35%

HP：150　弱点：なし

ガンナー第2形態



攻撃名称	タイプ	威力
銃連射	物理	10P
銃乱射	物理	10P
片手掴み	特殊	20P
侵蝕攻撃	侵蝕	35%

HP：180　弱点：なし

偵察任務を命じられフォート・スチュワート内を探索していたRECON隊員が、クリーチャーの攻撃による侵蝕で変化した姿。RECON特殊偵察部隊による訓練を受けていた人間がベースになっているため耐久力が高く、優れた戦術を身につけている。地下トンネルBパートや地下倉庫といった広い場所を徘徊し、侵蝕状態にない生命体を発見すると襲いかかる。攻撃時には身体と融合しているアサルトライフルと巨大な手を使用するが、それらの攻撃方法を、標的との距離に合わせて変えてくるほどの高い知能を持っている。

攻撃行動

銃連射
デニスに向かってマシンガンを連射する。

銃乱射
狙いをつけずにマシンガンを乱射する。

片手掴み
上から腕を振り下ろして、目の前にいるデニスを攻撃しながら掴む。

侵蝕攻撃
片手掴みで捕らえたデニスに強力な侵蝕液を浴びせて吹き飛ばす。

対処法

火炎放射が有効

ガンナーは、サブショットが当たると攻撃動作を中断して仰け反るという特徴がある。接近してサブショットを撃ち込み、ガンナーの反撃がくる前にタイミングよく再びサブショットで攻撃すれば、ガンナーに手を出させずに倒すことが可能だ。攻撃に使用するサブショットは火炎放射を選ぶといい。火炎放射は連続的に攻撃できるため、反撃のタイミングを計らずに済む。ガンナーは片手掴みが届かない場所にいるデニスの存在を確認すると銃攻撃を使ってくるため、戦法はデニスとの距離や周囲の地形によって変わってくる。基本的に、ガンナーを見下ろすような高い地形からは、メインショットを使って攻撃するという安全策を採るといい。平地では、コンテナや木箱といった障害物に身を隠しながら接近し、サブショットを使ったパターンで一気に倒そう。



火炎放射を使えば、複数のガンナーを相手にしてもまとめて倒すことができる。

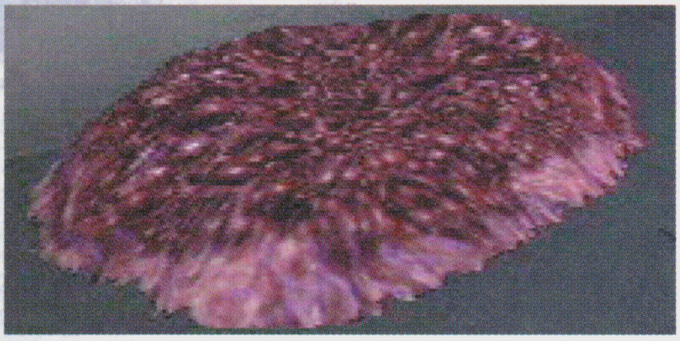


ガンナーと接近戦をする前に、ガンナー以外のクリーチャーは片づけておくこと。

マットトラップ

MAT TRAP

無機物質が侵蝕を受けたもの。
生命活動はなく、地形として存在する侵蝕トラップの一種。



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
粘着	—	—

HP：—　弱点：—

攻撃行動

粘着
上を通過した人間の足に絡みつき移動速度を低下させる。

対処法

移動時は足下に注意する

移動や攻撃をすることはなく、唯一の活動はデニスが上を通過したときに移動速度を低下させることだけ。攻撃しても破壊することができず、対処法は移動時に上を通過しないようにすることに限られる。周囲に別のクリーチャーがいる場合は、回避や攻撃時の位置取りをする際にマットトラップを踏まないように気を付けること。また、粘着を受けている状態でもリージョンアクションの回避ができることを忘れないように。

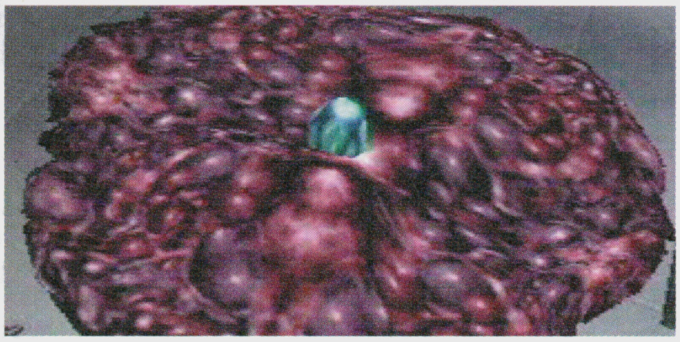


マットトラップ進路を塞いでいるなら縁を少しだけ踏むようにして通過する。

スパイクトラップ

SPIKE TRAP

侵蝕を受けて生命体として活動を始めた無機物。
上を通過する生き物を捕獲しようとする。



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
スパイク露出	物理	15P

HP：60　弱点：なし

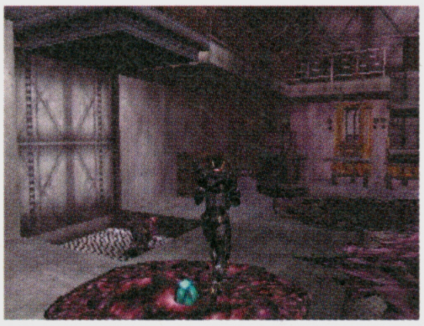
攻撃行動

スパイク露出
下からスパイクを突き立てる。

対処法

通過時には忍び足で

上を通過する際に一定以上の衝撃を与えると、スパイク状の結晶体を突きだして攻撃してくる。アナログスティックを使って歩行以下の速度でで移動すれば衝撃を与えずに上を通過することも可能だが、攻撃して倒してしまうほうが面倒が少なくていい。スパイクトラップは移動することがないため、弱点である体の中央部分のコアを簡単に狙い撃ちできる。周囲に警戒しつつ十分に狙いを定めてメインショットの3連射で倒してしまおう。



通過中に他のクリーチャーに襲われる可能性もある。倒しておいたほうが無難。

ネストトラップ

体内で複製したバグズを次々と吐き出す。
侵蝕を受けた無機物が壁や天井などに形成するトラップ。

NEST TRAP



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
バグズ生産	—	—

HP：80　弱点：なし

攻撃行動

バグズ生産
一定時間ごとにバグズを体内から産み出す。

対処法

火炎放射で焼き払う

デニスに直接攻撃を仕掛けてくることはないが、放置しておくと産み出されるバグズに集団で襲われる危険がある。特に狭い室内に形成されているものは、部屋がバグズで溢れかえる前に倒してしまいたい。メインショットやショットガンなどの実弾攻撃でコアを狙って大ダメージを与える戦い方も有効ではあるが、火炎放射を使ってネストトラップにダメージを与えつつ吐き出してくるバグズを一緒に倒してしまったほうが楽。

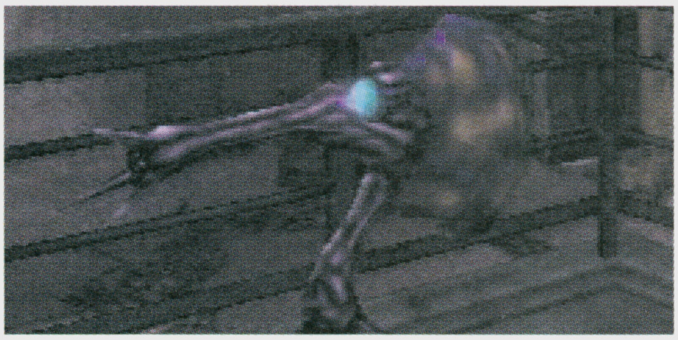


火炎放射で攻撃すれば産み出された瞬間にバグズを倒すことができる。

侵蝕ガントラップ

侵蝕を受けた無機物が砲台化したもの。
侵蝕液を飛ばしてくる攻撃系トラップ。

EROSION GUN TRAP



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
侵蝕銃撃	侵蝕	10%

HP：80　弱点：なし

攻撃行動

侵蝕銃撃
デニスめがけて侵蝕液を弾丸のように飛ばす。

対処法

死角からの攻撃に注意

床面に形成される侵蝕トラップの一種で、接近する生命体に対して自動的に攻撃を行なう。攻撃対象を発見すると照準を合わせてから侵蝕液を撃ち出してくるのだが、射撃前に侵蝕液を溜め込む動作がある。この動作中に侵蝕液を撃ち出す軌道を避けてSPR4で反撃するか、一気に近づいてナイフ攻撃で倒してしまうといい。一回の攻撃で倒しきれなかった場合は、侵蝕液を溜める隙を待ってから再度攻撃を仕掛けよう。

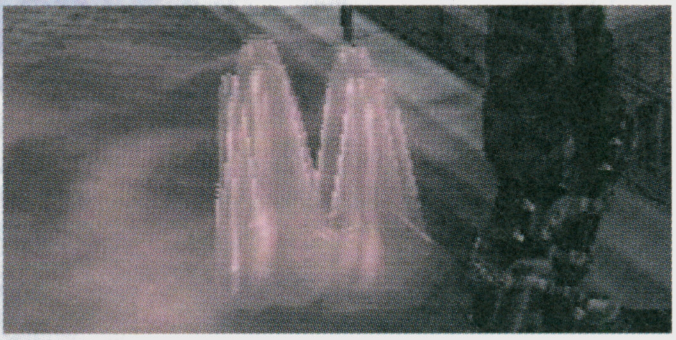


一端固定された照準は侵蝕液を撃ち出すまで動くことはない。その間に攻撃しよう。

リキッドA

「H0213」が溶け込んだ水。
攻撃性が高く、すべての物体を侵蝕しようとする。

LIQUID TYPE-A



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
毒沼	侵蝕	5%

HP：—　弱点：—

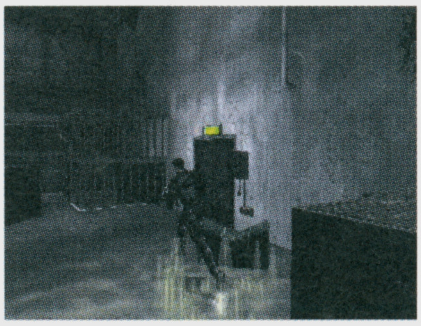
攻撃行動

毒沼
下から侵蝕液を吹き出して攻撃する。

対処法

立ち止まらずに走り抜ける

「H0213」が溶け込んだ水であるリキッドのうち、免疫力にダメージを与える毒沼攻撃をしてくるものをリキッドAと呼ぶ。デニスの攻撃で倒すことはできないため、探索時はリキッドAの出現する水たまりを回避するのが基本。毒沼の攻撃は攻撃判定が出るまでに一定の時間を要するため、水たまりの上で立ち止まらないようにすればダメージを受けることはない。他のクリーチャーに気を取られて足下への注意が散漫にならないように気をつけること。

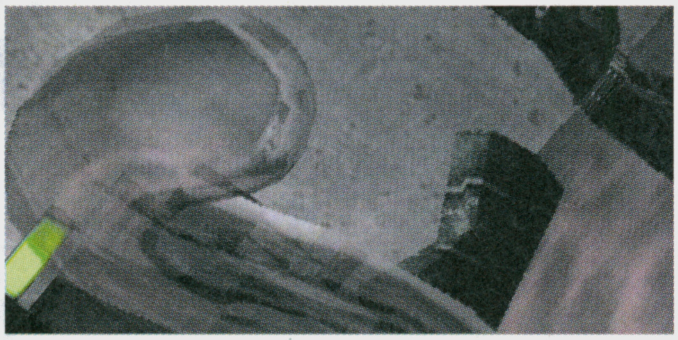


毒沼はリキッドAが緑色に変色するまでに水たまりから出れば回避可能。

リキッドB

「H0213」により分子構造が変化して触手状になった水。
攻撃性が極めて高い。

LIQUID TYPE-B



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
触手出現	物理	5P
触手ジャンプ	物理	15P

HP：—　弱点：—

攻撃行動

触手出現
下から水状の触手を突きだして攻撃する。

触手ジャンプ
出現した水状の触手がデニスめがけてジャンプして攻撃する。

対処法

触手ジャンプの狙いを外す

リキッドBとは「H0213」により分子構造が変化して触手状の形態になった水のこと。リキッドAと同じくデニスの攻撃で倒すことができないため、対処法は回避することに限られる。触手出現は水たまりの中に入らなければ食らうことはないが、触手ジャンプは水たまりの周囲にまで届く。回避するには触手ジャンプの方向が固定されるまでリキッドBの周囲を円を描くように移動し、攻撃の狙いを定めさせないようにすればいい。

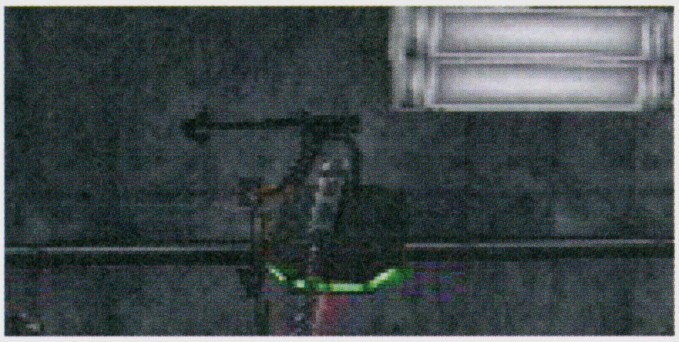


触手ジャンプはリキッドBの内側に入り込むことでも回避することができる。

セントリーガン

施設内部に設置された警備装置。
センサーで自動的に侵入者を探知し、攻撃を開始する。

SENTRY GUN



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
銃撃	物理	5P

HP：—　弱点：—

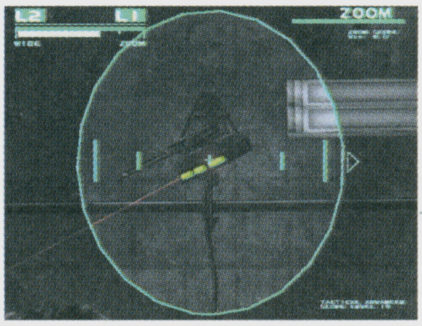
攻撃行動

銃撃
センサーに反応した生命体をマシンガンで攻撃する。

対処法

ケーブルをナイフで切断

施設内部に配備された自動追尾型迎撃銃。クリーチャーの撃退用に設置されたものだが、センサー探知による自動銃撃はデニスが接近した場合にも機能する。銃撃を防ぐにはセンサー部をメインショットで攻撃して一時的に機能を停止させるか、電力を供給しているケーブルをナイフで切断すればいい。ただし、ケーブルを切断した場合でも別エリアへ移動するとセントリーガンの機能は復活してしまうので気を付けること。

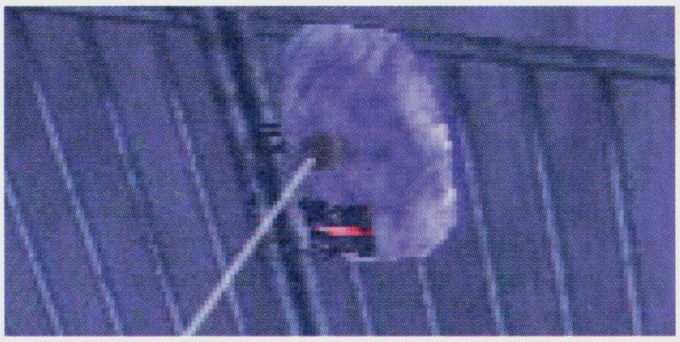


センサー部の銃撃したあとに接近してケーブルを切断すればさらに安全。

プラスチック爆弾

施設に侵入したRECON隊員が仕掛けたブービートラップ。
初歩的な罠だが確実な殺傷力を持つ。

PLASTIC BOMB



トラップデータ

攻撃名称	タイプ	威力
爆発	物理	10P

HP：—　弱点：—

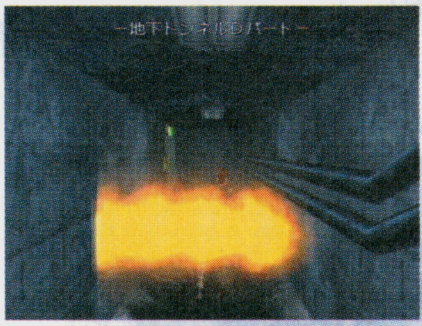
攻撃行動

爆発
ワイヤーに触れると壁に仕掛けられている爆弾が爆発する。

対処法

ワイヤーの切断はあわてずに

このトラップの仕組みは、爆弾から伸びているワイヤーに何かが引っ掛かると爆発を起こすというもの。したがってワイヤーをナイフ攻撃で切断してしまえば爆弾を爆発させずに通過することができる。また、一度爆発したプラスチック爆弾は消滅するが、切断したワイヤーはデニスが別エリアへ移動すると復活してしまう。爆破させずに通過した場所を再び通るときは、復活したワイヤーに引っ掛からないように注意すること。



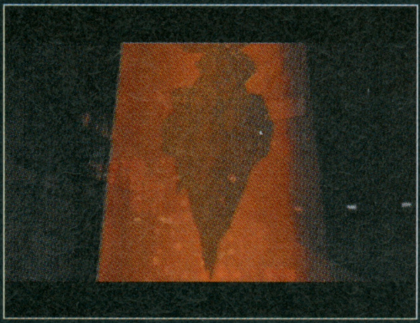
頻繁に通過する場所にあるものは、わざと爆発させてしまうのもひとつの手。

H0213について

クリーチャーの生成には、「H0213」と名付けられた水を媒介にして増殖するバクテリアが大きく関与している。このバクテリアの発見から復元に至るまでの過程と、今回の事件が発生するまでの経緯を理解しておこう。

未知のバクテリアとの出会い

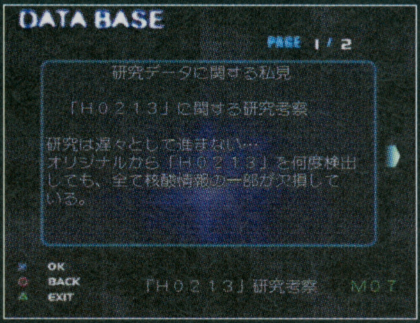
すべての始まりは6万年前に地球へ飛来した隕石状飛行物体「オリジン」の研究が開始されたことに起因する。当初は航空技術研究用に開始されたプロジェクトだったが、1947年7月5日に行なわれた試作機の飛行実験中にパイロットが急死してしまう。事故後にパイロットの死亡原因がオリジン内部に潜んでいた未知のバクテリアであることが判明。航空技術プロジェクトは凍結され、バクテリア研究の新プロジェクトが発足することになる。



隕石状飛行物体「オリジン」は最高機密エリアに研究素材として保管されている。

研究の開始

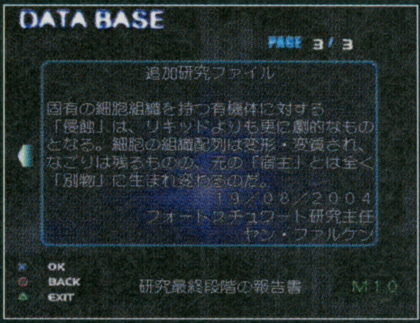
パイロットの遺体から発見されたバクテリアは「H0213」と命名され、ブルーコンタクトと呼ばれるプロジェクトにより秘密裏に研究が始められた。この研究が着手された理由は、「H0213」が水分を含む有機細胞、つまりは生き物に取り付いた場合に、細胞に対して著しい変質「侵蝕」を発生させることへ国家が多大な関心を示したからである。しかし、オリジンから検出する「H0213」は核酸情報が欠損しているため復元は困難を極め、この研究は長いあいだ成果と呼べるものを出せないまま停滞することになる。



「H0213」の完全な復元のためには核酸情報の補完が最大の課題となった。

「H0213」の復元

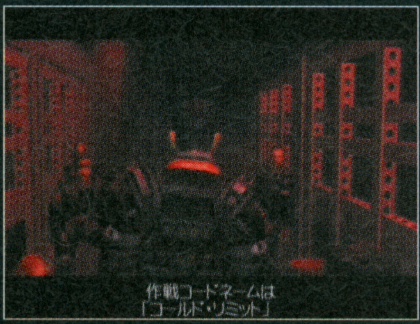
状況を一変させたのは1984年に採取された隕石「ALH84001」に含まれていた微化石だった。南極の研究施設「フォート・スチュワート」のヤン・ファルケン博士率いる研究チームが独自に「ALH84001」を採掘し、その微化石の核酸情報を用いて「H0213」の完全な復元に成功したのである。これにより一次的な「侵蝕」後に必ず死滅してしまった「H0213」は、二次的、三次的な「侵蝕」を発生させるようになり、研究は飛躍的な進歩を遂げたのである。



総責任者となったヤン・ファルケン博士により、研究は飛躍的に進歩する。

プロジェクト・エクスターミネーション

ファルケン博士の研究成果を受け、アメリカ本国は「侵蝕」に関するデータを入手するために最終テストの実施を決定する。「プロジェクト・エクスターミネーション」……その存在を知らされることなく、マーディガン少佐率いる米国海兵隊特殊偵察部隊は「コールド・リミット」と名付けられた偽りの偵察任務を携えて、連絡の途絶えたフォート・スチュワートへ派遣されることになる。



デニスの所属する海兵隊特殊偵察部隊は、何も知らされずに任務へ向かう。


第3章
Chapter 3
For A Mission Completion
任務遂行のために

施設探索マニュアル

フォート・スチュワート内を探索するにおいて、覚えておきたいことは山ほどある。プレイ前に以下で紹介している項目に目を通し、基本的な知識とテクニックを身に付けよう。

移動に関するテクニック

スムーズに移動するということは、探索時において重要視されている項目のひとつである。たとえばコンテナなどが積み上げられたところで、ジャンプ移動が要求される場所があったとする。その場合に、ジャンプ移動を失敗していたら時間の浪費になるし、近辺にクリーチャーがいる場合、アクション失敗の隙に攻撃を食らうことも考えられる。移動時のミスで命を落とすこともあるので、効率よく、かつ確実に進む術を身につけておきたい。



クリーチャーとの戦闘や侵蝕以外でもデニスが死亡することがある。

足場が狭いところの移動

フォート・スチュワート内には、横幅が梯子程度しかなく、足を踏み外したら落ちてしまうような通路がある。このような地形では、移動ラインの微調整がやりにくい走行だと足を踏み外しやすいので、忍び足や歩行で移動することを奨める。ゆっくり移動すれば、通路の中心からずれている場合に気づきやすく、移動ラインの修正も楽に行なえるだろう。あくまでも走行で通り抜けたい場合は、デニスが向いている方向を L1 ボタンの視点切り替えで確認しながら、アナログスティックを小刻みに入力して方向転換しよう。そして視点切り替えを押したあとに、通路に対して正確に正面を向いていることを確認してから、正確に直進できる方向キーで通り抜ければいい。



細い通路やパイプの上などはアナログスティックを使ってゆっくり移動する。

スリップを防止する

走行状態から方向転換をするとき、方向キーおよびアナログスティックを進行方向から逆の方向へ急激に入力すると、デニスはスリップしてしまう。スリップすると進んでいた方向へ滑ってしまい、逆方向への移動に若干の遅れが生じる。このスリップは、方向転換するときに、方向キーおよびアナログスティックを回すように入力することで防止できる。具体的には、上方向から下方向へ入力を切り替える場合は右上→右→右下→下、もしくは左上→左→左下→下と入力していく。この一連の入力をニュートラルを通さずに行なうことで、スムーズな方向転換が可能になる。ちなみにスリップモーション中に銃構えやナイフ攻撃を入力すれば、スリップモーションを中断して銃構えやナイフ攻撃に移行できる。このテクニックを使うことによって、走行中の振り向きから攻撃を瞬時に行なうことも可能だ。



崖際などでスリップしてしまったら、勢いでそのまま落下することもある。



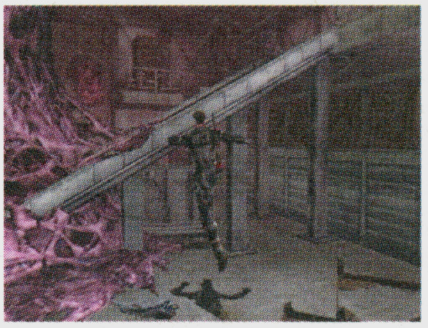
スリップのモーションをキャンセルして銃やナイフで攻撃することが可能。

よじ登りとジャンプの違い

木箱ひとつ分からデニスの身長ほどの高さがある場所への移動手段であるよじ登りとジャンプには、以下のような違いがある。木箱などに密着して⊗ボタンを押すよじ登り動作は、動作中が無敵（P51参照）になっているため、クリーチャーの攻撃でダメージを受けることはない。ただし動作が遅いため、乗り上げるまでには時間がかかる。それに対して、目標物から離れた位置で方向キーと⊗ボタンで出すジャンプは、一気に乗り上げるため、よじ登りよりも速く移動できる。しかしよじ登りのように無敵時間がないため、近辺にクリーチャーがいる場合は危険が伴う。以上のように、「乗り上げる」という点で見れば同じアクションだが、速度と安全性という点で見ると全く違うアクションと言えるので、安全性を重視するときはよじ登り、速度を求めているときはジャンプ、と状況によって使い分けよう。



よじ登る動作に入っている場合はクリーチャーの攻撃を受けないので安全。



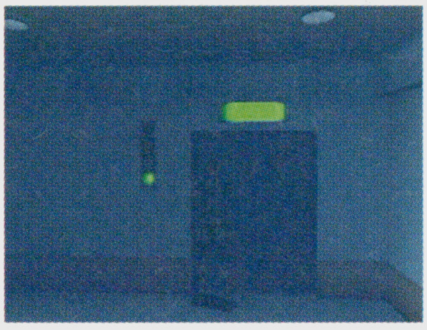
デニスの身長程度の高さまでなら、ジャンプで一気に乗り上げることができる。

光る場所にはなにかがある

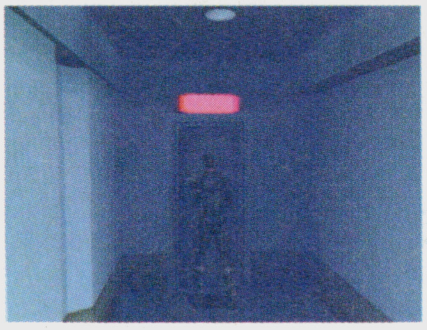
フォート・スチュワート内の、イベントの進行に関わる場所や探索時の助けとなるアイテムがあるところは光を放っている。光の種類は3つあり、アイテムが入った箱やスイッチ、通行できる扉は緑色に、アイテムが直接おいてある場所は白く、ロックされている扉は赤く光っているので、これらの光を頼りに探索を進めるといい。



直接おいてあるアイテムは、遠距離からでもわかるように白く光っている。



扉や箱に入っているアイテム、スイッチは緑色の光を放っている。



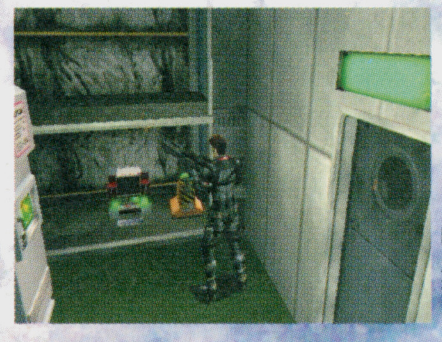
赤く光っている扉はロックされており、その時点では通過できないことを示している。

プレイ時間のカウントについて

メモリーカードにデータをセーブすると、プレイ時間を表わすカウントが記録される。タイムアタックに挑戦するときなどは、このカウントを利用するといい。ただしゲームクリア後のセーブデータにはプレイ時間が記録されないので、タイムアタック挑戦の際にこのカウントを利用する場合は、最後のセーブ端末があるLCACの医療室がゴールということになる。なおプレイ時間は、ステータス画面とオプション画面を開いているときは進まない。休憩したい場合や考える時間がほしいときなどは、とりあえずステータス画面かオプション画面を開くようにするといい。逆にイベントシーンやムービーが流れている間はプレイ時間としてきっちりとカウントされている。イベントやムービーのなかにはスタートボタンを押すことでカットできるものがあるので、クリアタイムを短縮するのならこのことも覚えておこう。



アイテムを入手したときでもプレイ時間は進まないので、焦る必要はない。



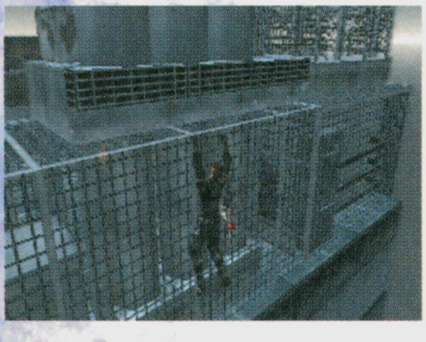
LCACでセーブした時点でタイムアタックは終了。ボス戦のタイムは測れない。

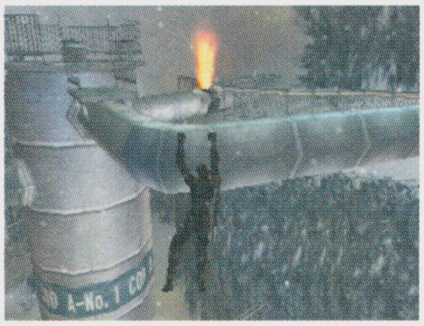
横歩きが苦手な場合

フォート・スチュワート内を探索していると、片足分の幅しかない場所を通り抜けなければならないことがある。そのような場所では、壁を背にして横歩きで移動するのだが、横歩き時は、アナログスティックもしくは方向キーの入力が正確に行われないと、足を踏み外すことになる。基本的には、左右上のいずれかに入力していれば進めるが、視点によっては移動している間に入力すべき方向が切り替わってしまう。画面の左側から右側に向かって移動する場合は右上、右側から左側に向かって移動する場合は左上……と斜め方向に入力していれば、視点によって入力が切り替わるようなことがあっても落ちることはないので覚えておこう。斜め入力が苦手な場合は、ぶら下がり状態からの横移動を使うといい。アナログスティックを使って忍び足もしくは歩行で足場を降りて縁に掴まり、ぶら下がり移動で足場の広い場所へ行こう。


ぶら下がり移動が使えない地下浄水施設は、アナログスティックを右上に入力して移動。

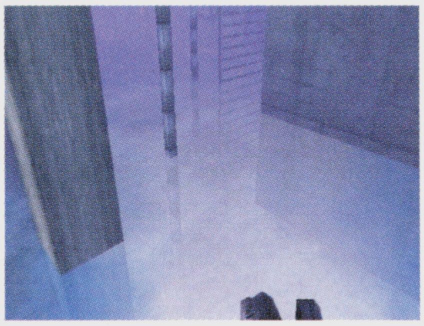

発電所区域にある氷壁は、アナログスティックを左上に入力して進むといい。


ぶら下がり状態は、✕ボタンの入力がなければ落ちないので安心。


ぶら下がり移動は、パイプなどの細い通路でも使うことができるテクニック。

落ちるとゲームオーバーになるエリア

マップ上には、高度に関係なく、その地形に落ちた時点でゲームオーバーになるエリアがある。そのエリアは、主観モードで落下先をのぞき込むことで事前に判別することが可能。谷底のように真っ暗で、地面が見えない部分が落ちるとゲームオーバーになるエリアなので、そのようなエリアがある場所では、歩行で進んだ方が安全だ。


地下浄水施設は例外で、深い水域に落ちるとゲームオーバーになってしまう。

ロックされている扉

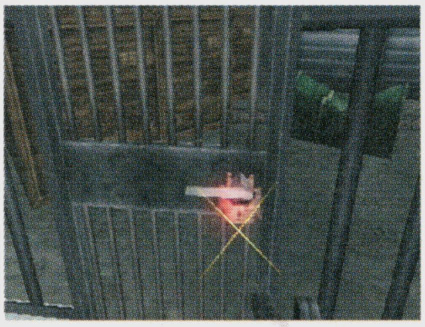
ロックされた扉などを解除する方法は場所によって違いがある。1.イベントを進める。2.扉を管理している場所を調べる。3.アイテム画面で鍵を使用する。4.鍵を破壊する。以上の4つの解除方法が存在するので覚えておこう。ちなみに1で解除する扉は、調べたときに「厳重にロックされていて開かない」というメッセージが出る。



列車などの乗り物の扉は、イベントアイテムで鍵を選んで使わないと開かない。



2の方法で解除する扉は、スイッチがすぐ近くにあるとは限らない。


4で開くのは南京錠。鍵にナイフや銃撃を当てて鍵を破壊すれば解除できる。

戦闘に関するテクニック

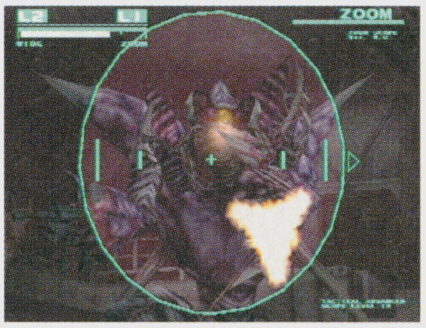
襲いかかってくるクリーチャーという存在がある以上は、偵察任務を遂行するにあたって、身の安全を確保する術や、効率よく戦うための知識を備えておく必要がある。ここでは、フォート・スチュワートを探索しているときに遭遇するクリーチャーと戦う上で、必ず覚えておきたい基本的なテクニックを紹介している。ゲームを始める前に目を通し、実践でクリーチャーと遭遇したときにあわてることがないようにしておこう。



数多くのクリーチャーを倒すことよりも、生き抜くことに重点をおいてほしい。

効率を考えて攻撃する

戦闘時にもっとも重要とされている要素は、いかに効率よく攻撃するかである。P31で紹介しているように、攻撃をコアに当てれば大ダメージを与えられるが、命中させるためには、照準を正確に合わせる必要がある。いくら一回の攻撃で大ダメージを与えても、狙いを定めている間に何度も攻撃されていては、結果的にコアを狙った意味がほとんどなくなってしまう。周囲の安全にはつねに気を配り、照準合わせに時間を費やせない状況ならコア狙いをあきらめた方がいい。なおダメージを受ける要素はクリーチャーに限らず、周囲の地形にもある。クリーチャーの攻撃を意識しすぎて、地形で余計なダメージを受けないように気をつけること。



デニスの安全の確保ができていないときは、無理にコアを狙わないほうがいい。

地形によって受けるダメージ

名称	ダメージ
炎	5P
電気	8P
落下	5P

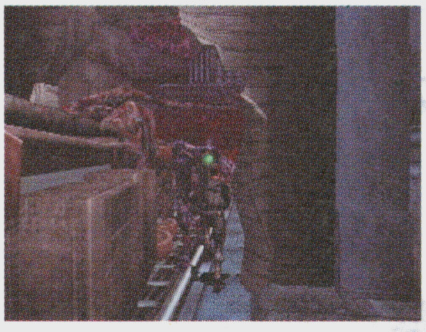
※管理棟・制御室の隣にあるコードから漏電しているものは20ダメージ

無理な戦闘は回避する

クリーチャーを見かけた場合は、状況を判断してから戦いを挑むこと。クリーチャーとの戦いは、ナイフを使ってノーダメージで倒さない限りは、弾薬やライフを消耗するもの。複数のクリーチャーが密集しているときなど、アイテムを大量に消耗する戦いになりそうなら、無理に戦わず逃げてしまった方がいい。極論を述べると、このゲームはボス以外のクリーチャーは、まったく倒さなくてもクリアできる。このゲームにおいてクリーチャーを倒すという行為は、のちの安全を確保するということである。たとえば移動経路にクリーチャーがいる場合、無視して進もうとするとあとで攻撃を受ける可能性が残るが、倒しておけば移動時にダメージを受けることはなくなる。逆に、移動経路から離れているクリーチャーに手を出す行為は、デメリットしかない戦いに身を投じるようなものだ。



クリーチャーが密集している場合には近づかないようにすること。



通路を阻んでいるクリーチャーは、多少の犠牲は承知のうえで戦う。



クリーチャーの近くに扉がある場合は、無視して先に進んだ方がいい。



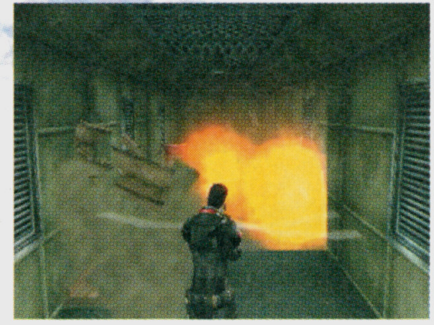
遠距離からクリーチャーを安全に攻撃できる場合は倒してから先に進もう。

バグズの入っている木箱

ゲーム中でもっとも多く出現するクリーチャーバグズは、木箱のなかに潜んでいることがある。至近距離で木箱を壊した場合、なかに潜んでいるバグズから攻撃を受けることがあるので、ある程度の距離を離してメインショットを使おう。この方法で木箱を壊せば、なかからバグズが出てきてもダメージを受けずに済む。ちなみにバグズが5体以上潜んでいる木箱は、デニスが近づいたときに揺れるようになっている。揺れる木箱を見つけたら、火炎放射やショットガンなど、出てきたバグズをまとめて攻撃できるパーツを装備してから壊すといいだろう。グレネードランチャーやアルティミットランチャーといった、着弾時に爆風が発生する武器を使って木箱を壊せば、同時になかに潜んでいるバグズも片づけられる。しかし入手できる数が決して多いとはいえないそれらの弾薬を、バグズ程度に使うのはもったいない。



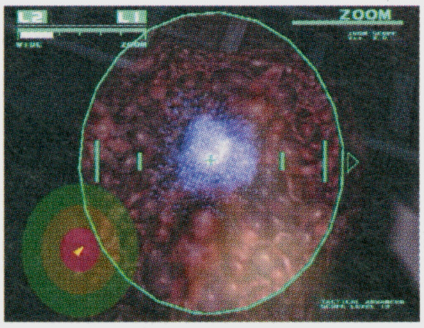
所有している弾薬に余裕があるときは、安全策として銃撃で木箱を壊そう。



ドラム缶などの爆風を利用すれば、バグズをまとめて片づけることが可能。

主観視点でクリーチャーを探す

初めて訪れたマップでは、移動経路やクリーチャーのいる場所を把握するために、主観視点を使って周囲を確認しておきたい。ノーマル視点でも確認は行なえるが、主観視点でスコープから見れば拡大して表示されるので、遠くの地形やクリーチャーをはっきりと確認できる。クリーチャーを発見した場合は、周囲の安全を確認したうえで攻撃を開始しよう。照準を合わせる余裕があるのなら、コアを狙って大ダメージを与えるといいだろう。もしもクリーチャーがデニスから近い位置にいる場合は、一度距離を離すこと。移動先は、コンテナの影や高地といった比較的安全な場所を選び、クリーチャーとの距離を離したら、再び周囲の安全を確認して攻撃しよう。ただし近距離にいるクリーチャーがガンナーだった場合は、離れると背後から銃で攻撃されることになるので接近戦で片づけた方がいい。



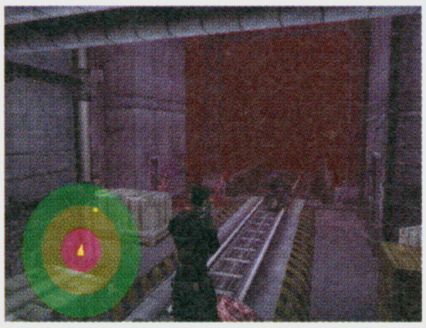
移動の妨げになるスパイクトラップを見つけたら早めに倒しておくこと。



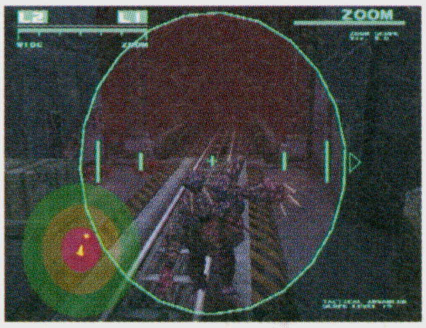
ガンナーはデニスとの距離が離れていると銃撃を使って攻撃してくる。

ノーマル視点と主観視点を併用する

主観視点で構えるとターゲットが拡大して表示されるため、照準を合わせるときは正確な狙いがつけやすい。しかしノーマル視点の構えと違ってオートサイト機能がないため、銃を水平に構えた状態からサイトを動かしてクリーチャーを狙わなければならない。そのため主観視点で構えると、標的を完全に捕らえるまでにどうしても時間がかかってしまう。この主観視点で構えたときの唯一の欠点は、以下の方法である程度カバーできる。やり方は、まずノーマル視点で構えて、オートサイト機能でクリーチャーをロックオン。そして R1 ボタンを押したまま R2 ボタンを押す。すると構え直さず、ノーマル視点で狙っていた場所を捕らえたまま主観視点に切り変わる。つまり、R1→R2 と続けて押すことで、オートサイトでロックオン→主観視点で微調整という、ふたつの構えの長所を活かして照準を合わせることができる。



標的が20メートル以上離れていると、オートサイト機能は働かず、ロックオンできない。



客観視点から主観視点に切り替わった段階で、ロックオンは解除されてしまう。

掴み系の攻撃に対して

バグズ、ウォッチドッグB、ヒューマン、ナイトストーカーは、デニスを捕まえたあとに追い打ちダメージを与えるつかみ系の攻撃を持っている。掴み系の攻撃は、捕まったときに方向キーおよびアナログスティック、✕ボタンのいずれかの入力が特定の回数行われると振りほどけるようになっており、その回数はクリーチャーごとに違いがある。バグズは6回、ウォッチドッグ第2形態とナイトストーカーは8回、ヒューマンなら10回の入力が行われれば振りほどける。また、捕まれたまま放っておくと、バグズとヒューマン、ナイトストーカーは侵蝕ダメージの追い打ちへ移行し、ウォッチドッグ第2形態は、外さない限り、デニスが死亡するまで継続ダメージを与え続ける。ちなみに入力速度が遅すぎると特定の回数が入力されても振りほどけないので、捕まったらできるだけ速くボタンを連打すること。



バグズの追い打ちは最後に自爆するので、ダメージを受けたあとは消滅する。



ウォッチドッグ第2形態の噛みつきは、はずせないと攻撃され続けて死亡してしまう。

グレネード弾で身を守る

クリーチャーに囲まれたときは、グレネードランチャーをデニスの足下を狙って撃とう。爆風によってデニス自身もダメージを受けるが、グレネード弾の爆風は、クリーチャーに当たると30ダメージで、デニス自身は5ダメージを受けるだけで済む。いちばん攻撃力が低いバグズの噛みつきでも8ダメージ受けることを考えると、ライフ5ポイントとグレネード弾1発を引き替えに、爆風内にいるすべてのクリーチャーに30ダメージを与えた方が遥かに効率がいい。さらにグレネード弾はクリーチャーを吹き飛ばす効果があるので、距離を取る余裕ができる。もしも爆風に巻き込まれなかったクリーチャーが攻撃してきても問題はない。デニスはダメージを受けた直後は無敵状態になるので、グレネード弾を放ったあとすぐに移動を開始すれば、とりあえずは囲まれた状況から脱出することができる。



この方法を成功させるポイントは、デニス自身にグレネードの爆風を当てること。



クリーチャーが吹き飛んだら囲まれている場所を離れ、即座に安全な場所へ移動すること。

無敵状態があるアクション

方向キー＋✕ボタンの入力で出る回避は、無敵状態がある代表的なアクション。バグズ以外のクリーチャー本体がデニスのすぐ近くにいれば出せるので、接近戦を挑むときには重宝する。アイテムを拾う動作中や、ぶら下がり状態からよじ登っている間なども無敵状態になるが、回避以外のアクションを意図的に使ってクリーチャーの攻撃をかわすのは難しい。回避以外の無敵時間があるアクションは、周囲のクリーチャーの動きを気にせず実行できる、という程度に認識したほうがいいだろう。たとえばアイテムを拾う動作の場合、動作開始からステータスメニューが開かれるまでは無敵だが、無敵が途切れたところに侵蝕液などが重なっていた場合はダメージを受ける。攻撃を十分に引きつければ避けられるが、見切ることができるのなら移動して避けた方がいい。



前転する回避は、デニスの体が1回転するまでは無敵状態になっている。



受け身は回避と同じ動作だが、無敵時間はまったくないので攻撃を受けてしまう。

地形を活かして攻撃する

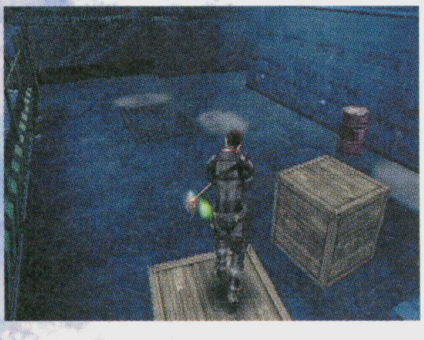
クリーチャーとの戦闘を有利に展開するためには、敵の行動パターンの把握や状況に合わせたサブショットの使用などが重要な要素となる。これに加えて探索しているエリアによっては、地形に合わせた戦い方をすることで安全にクリーチャーを倒せることを覚えておくといい。クリーチャーとの戦闘時に地形を活用する代表的な例としては、段差を利用して敵の攻撃が自分に届かないように木箱などの上へ登ることや、建物の屋上など敵が入り込めない場所から狙撃することなどが挙げられる。また、特定のクリーチャーに限定されるが、ウォッチドッグとヒューマン、ゲートキーパーの3体はエレベーターの内部に入れないことや、ヒューマンがプラスチック爆弾のワイヤーを越えて移動することができないということも、例外的な地形の活用として戦闘で利用していくといい。



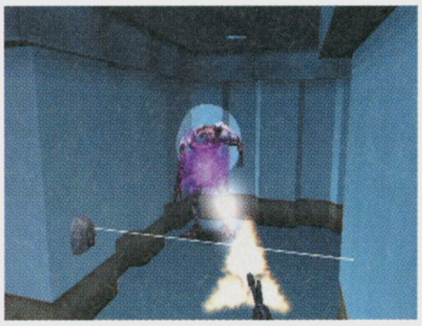
プレデターのような強敵でも建物の上から攻撃すれば安全に倒すことができる。



ウォッチドッグはエレベーターに入れないが侵蝕液を飛ばしてくるので注意が必要。



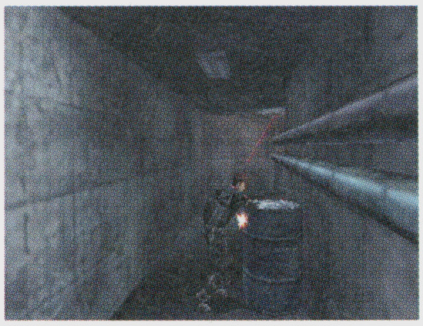
木箱の上に登れば、地上のバグズが侵蝕液を飛ばしてもデニスに当たることはない。



プラスチック爆弾のワイヤーに引っ掛かっているところを離れた位置から狙撃。

ドラム缶を効果的に使う

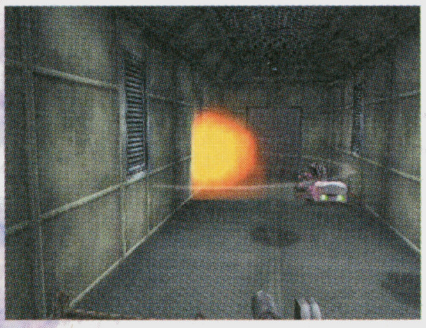
施設内に配置されているドラム缶には可燃性の燃料が入っており、メインショット、ショットガン、グレネードランチャーによる攻撃で爆発させることができる。爆発にクリーチャーを巻き込めばダメージを与えられるので、ドラム缶の近くにクリーチャーがいる状況では積極的に狙うようにしたい。ドラム缶に狙いをつけるときにはクリーチャーへ自動で照準されるのを防ぐために主観視点の構えを使うといい。客観視点の構えではT.G.ユニット以外のパーツをRUS下部にセットしておき、✕ボタンを押してオートロックを解除する必要がある。ちなみに、ドラム缶は色により爆発時の動きに違いがある。赤いドラム缶は攻撃後に1回爆発するだけだが、青いドラム缶は攻撃後に爆発したあとで空中に吹き飛び、落下する際にもう1度爆発する。青いドラム缶を攻撃する際には、2回めの爆発に気を付けること。



ナイフや火炎放射で攻撃したとしても、ドラム缶が爆発することはない。



爆発で空中に吹き飛んだ青いドラム缶の落下地点には近づかないこと。



複数のクリーチャーを爆発に巻き込み、一気に倒してしまうのが効果的な利用法。



倒れている緑のドラム缶は中身の燃料が空なので爆発させることはできない。

リロードは早めに行なう

SPR4のメインショットによる銃撃は、50発撃つごとにマガジンの交換（リロード）が必要となる。リロード動作はマガジン内の弾薬をすべて使い切った時点で自動的に発生してしまい、その動作中は移動や攻撃ができなくなる。一瞬ではあるが隙を見せることになるので、リロード動作はクリーチャーが近くにいるときには発生させないように気を付けたい。メニュー画面でマガジン内の残弾数を確認し、すぐにリロードが必要となる程度の弾数しかマガジンに残っていない場合は、周囲に敵がいない安全な場所まで移動しよう。そこでマガジンに残っている弾を撃ちきってリロードを済ませてしまえばいい。また、ショットガンと6連グレネードランチャーも連射時には6発ごとにリロードが必要になるが、こちらはサブショットの射撃体勢を解除すればリロードをしたことになるので覚えておくように。



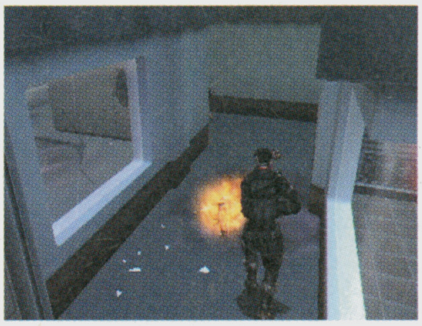
わずかな時間ではあるが、リロード動作中は何もできずに完全な無防備となる。



グレネードのように一発ごとにリロードを必要とするサブショットは慎重に使うこと。

サブショットは惜しまずに使う

メインショットの銃弾が弾薬補給庫で補充することができるのに対し、サブショットに使う弾丸や燃料は入手できる数に限りがある。ボスなどの強力なクリーチャーとの戦闘に備えてこれらのサブショットに使用する弾薬を温存しておくことは重要だが、通常の探索時にまったく使わないというのも考えもの。上限があるといっても無駄に消費しないよう心掛ければ、ショットガンの弾や火炎放射の燃料は、探索中にザコクリーチャーを撃退したうえでボスとの戦闘に使用するだけの量は十分に残る。必要以上に使用を控えることはしないで惜しまずに使っていくようにすること。ただし、アルティミットランチャーのミサイル弾はザコクリーチャーに使うには威力的に効率が悪すぎる。ランチャーが使用可能となるタイミングからいっても最終ボスとの戦闘に温存しておくのが正解。



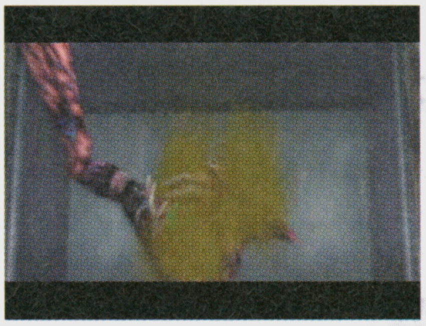
バグズの集団は火炎放射ユニットでまとめて焼き払うのが一番効果的だ。



ショットガンを組み合わせて使えばウォッチドッグの撃退が圧倒的に楽になる。

復活するクリーチャー

クリーチャーには一度倒してしまえば二度と出現しなくなるものと、時間の経過や別エリアに移動することで復活するものの2種類がいる。ゲーム中に登場するクリーチャーの大部分は後者に分類され、前者の代表例にはエグゼキューショナーやロジャーなどボスとしてイベントで出現するものがほとんどだ。そこで、初めて探索するエリアのクリーチャーは一通り倒してしまい、次にそのエリアを訪れたときに復活する敵かどうかを確認しておこう。復活するクリーチャーを出現するたびにすべて倒すようなことをしていると弾薬がいくらあっても足りないので、確認後は復活すると分かった時点で先へ進むための障害になる敵だけを攻撃すること。なお、施設正面区域のプレデターや地上施設B棟の駐車場に出現するトルーパーのように、ザコクリーチャーのなかにも少数ながら復活しない敵も存在する。



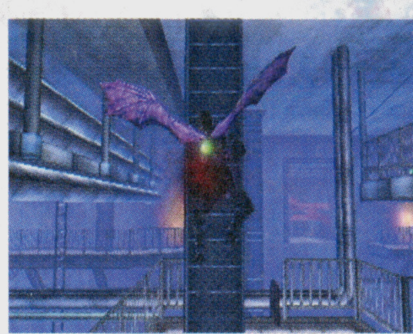
イベントで出現するクリーチャーが復活することはない。



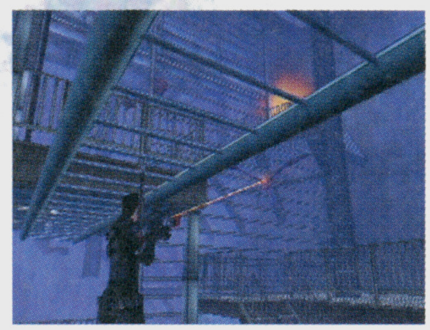
復活しないザコを倒しておけば再度訪れたときの探索が楽になる。

ウンテイ、梯子は利用前に安全を確保する

フォート・スチュワートの内部には、梯子を使った上り下りや、ウンテイや壁のパイプにぶら下がってからの移動を必要とする場所が少なくない。梯子に掴まっている状態と壁のパイプにぶら下がっている状態では、クリーチャーに対してデニスは攻撃をすることができず、完全に無防備な状態になってしまう。これらの移動手段を用いる場合は、移動中の無防備な状態のときに敵の攻撃を受ける危険を回避するため、周囲にいるすべてのクリーチャーを事前に倒してしまったほうがいい。また、ウンテイを利用した移動中はハーネスショットでクリーチャーを攻撃することもできるのだが、ハーネスをウンテイに取り付ける動作が必要となるため射撃体勢に入るのが地上で射撃体勢を取るよりも少し遅くなる。こちらも移動前になるべく周囲の敵を倒しておくように心掛けること。



梯子でナイトストーカー襲われた場合はある程度のダメージを覚悟するしかない。



ウンテイ中に接近してきたクリーチャーには早めに反撃体勢を取るように。

回復の奨め

クリーチャーとの戦闘や高所から落下してデニスがダメージを受けた場合は、MTSを使ってライフや免疫力を回復させたい。施設内に設置されている侵蝕治療機のところまで移動する手間はかかるが、ゲーム中の回復はライフと免疫力を完全に回復することができるMTS専用ワクチンを使用するのが基本。メニュー画面を開ける状態ならいつでも使用可能な体力回復剤とダブル回復剤は、デニスが死ぬ恐れがある場合は惜しまず使うべきだが、なるべくなら侵蝕治療機の設置されていないエリアの探索やボスクリーチャーとの戦闘に備えて温存しておきたい。ただし、MTS専用ワクチンにはデニスの免疫力が0パーセントになると引き起こされる侵蝕状態を治療する効果がある。持っている数だけ使ってしまえばいいというわけではなく、侵蝕状態の回復用に1つは必ず残しておくこと。

施設内で入手できる回復剤の数

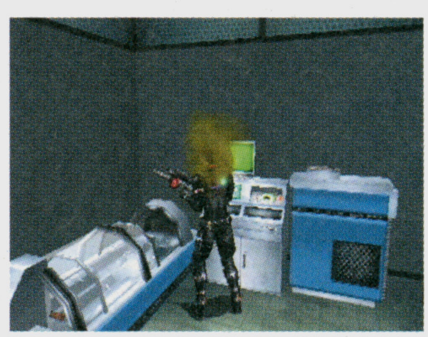
体力回復剤Aタイプ	40個
体力回復剤Bタイプ	22個
MTS専用ワクチン	16個
ダブル回復剤Aタイプ	9個
ダブル回復剤Bタイプ	4個



体力回復剤Aタイプは、そこそこ頻繁に使っても数に余裕があるアイテム。



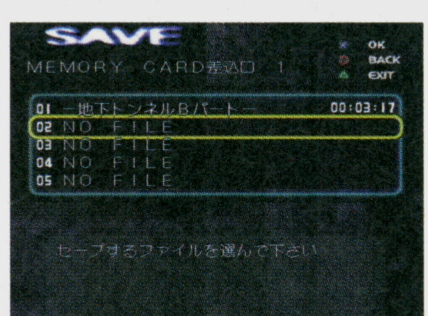
いつでも免疫力を回復できるダブル回復剤は貴重。絶対に浪費は避けること。



MTS専用ワクチンを使えば、どんな状態になっていたとしても完全回復できる。

セーブ時の注意点

このゲームはセーブ端末を利用するのに必要なバッテリーの充電が可能なため、何回でもセーブすることができる。探索中はこまめなセーブを心掛けるといい。ただし、回復アイテムやサブショットの弾薬を浪費した状態で上書きセーブすることは避けよう。ゲームのクリアが不可能になることはなくても、その後の展開が苦しくなってしまう。



失敗したかなと思ったら古いデータに上書きするのではなく新しいファイルにセーブを。



第3章 任務遂行のために
Chapter 3 For A Mission Completion

チャート編
Chart

攻略チャート

ここではゲームクリアに必要な行動をチャート形式で紹介している。各行動に関して詳しく知りたい場合は、チャートナンバーの下にある攻略ページを参照すること。また、デニスのメモが追加される行動には、右側の補足で入手できるメモの名称を記している。

Chart.01 P67
M01　施設裏区域
降下地点でスタートイベント



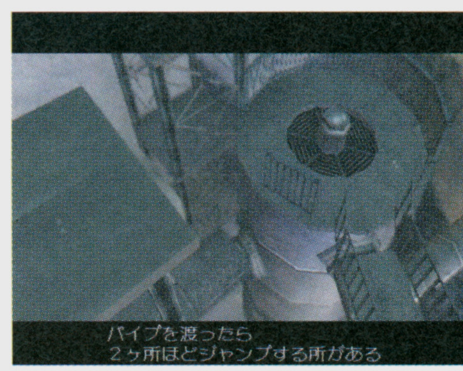
墜落するC-17Eから脱出したデニスはロジャーと施設裏区域へ降下する。ロジャーと合流して換気ダクトから施設内部へ侵入するために、機能停止しているエレベーターを起動させよう。

デニスのメモ入手
施設内部に入る方法

Chart.02 P67
M01　施設裏区域
バッテリー／6ゲージを入手

Chart.03 P67
M01　施設裏区域
バッテリー用電源に電力を2ゲージ供給して
エレベーターを起動

M01　施設裏区域
中央の鉄塔を上まで登るとロジャーの
誘導イベントが発生



換気ダクトまで移動するルートはロジャーが誘導してくれる。パイプを渡った後にジャンプで越えなければならないふたつの亀裂の近くまで移動するとイベントが挿入される。

デニスのメモ入手
段差や崖での対処

Chart.04 P67
M01　施設裏区域
換気ダクトの前でロジャーと合流。
ダクトを通ってフォートスチュアート内部へ

Chart.05 P68
M02　地下トンネルBパート
地下トンネルAパートへ続くロックされたドアを調べる

Chart.06 P68
M02　地下トンネルBパート
跳ね橋制御室へ戻りロジャーと情報を交換

ロジャーに話しかけると跳ね橋の先に合流地点の地上施設B棟があることを知らされる。先ほど調べたドアのロックを解除してもらい、地下トンネルAパートの探索へ向かおう。

デニスのメモ入手
合流地点への最短ルート

Chart.07 P69
M02　地下トンネルAパート
地下トンネルAパートに入るとロジャーへ無線連絡する

Aパートへ侵入したデニスは何かの気配を感じ、ロジャーに無線で注意を促す。無線中にロジャーから得た情報に従い、跳ね橋へ電力を供給している変電設備を探すことなる。

デニスのメモ入手
跳ね橋の作動方法

M02　地下トンネルAパート

変電室のドアを調べるとイベント

変電室のドアは反対側から木箱で押さえつけられているため開けることができない。ドアを調べると通風孔から侵入するルートがあることが分かる。

デニスのメモ入手

変電室に入る方法

Chart.08 P69　M02　地下トンネルAパート

スライド装置を操作して列車を移動させる

Chart.09 P69　M02　地下トンネルAパート

変電室のブレーカーを上げる

ブレーカーを上げた後はロジャーと合流するために地下トンネルBパートへ戻る。この際にBパートへ続くドアを通過すると爆発が発生してAパートのほとんどの部分が移動不能になってしまう。また、トンネルに電力が供給されたことで、警備装置のセントリーガンが作動するようになる。

Chart.10 P70　M02　地下トンネルBパート

跳ね橋の手前まで移動すると
ロジャーが侵蝕されるイベントが発生



跳ね橋の前で侵蝕を受けてクリーチャーに変貌したロジャーを、防護服を着た人物が現われて射殺する。彼女はデニスに施設から立ち去るように警告し、正体を明かさずに姿を消してしまう。

デニスのメモ入手

集合地点の確認

Chart.11 P70　M02　地下トンネルBパート

跳ね橋を渡り緊急治療室へ入る

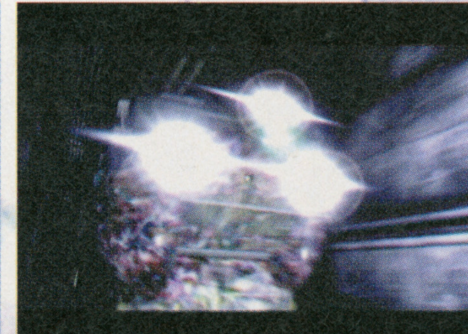
防護服を着た人物の情報を入手して、仲間と生存者がいる地上施設B棟を目指す。跳ね橋を通過すると橋が持ち上がり戻れなくなる。

Chart.12 P70　M02　緊急治療室

通風孔から地下トンネルCパートへ移動

Chart.13 P71　M02　地下トンネルCパート

シャッター開閉スイッチを押す



スイッチを押すと突っ込んでくる列車を回避。列車が破壊したシャッターを通り抜けてCパートの奥へ進む。列車の回避に失敗すると即ゲームオーバーになるので注意。

Chart.14 P71　M02　地下トンネルCパート

地下倉庫へ続くドアのバッテリー用電源に
電力を4ゲージ供給してロックを解除する

Chart.15 P72　M03　地下倉庫

地下倉庫に入ると研究エリアLv1承認室へ続くドアが
セキュリティロックされる

Chart.16
P72
M03　地下倉庫

研究エリアLv1承認室の中にいる防護服の人物とドア越しに会話。ロックを解除するパスコード「51204791」を教えてもらう

Chart.17
P72
M03　地下倉庫

警備員室にあるスイッチを操作して地下倉庫中央にあるコンベアを動かし、進路を塞いでいるケーブルの束を排除する

Chart.18
P73
M02　管理棟連絡通路

通過のみ。地下トンネルBパート（上層）へ移動

Chart.19
P73
M02　地下トンネルBパート（上層）

通過のみ。管理棟へ移動

Chart.20
P74
M04　管理棟

管理棟の制御コンピューターにパスコード「51204791」を入力

Chart.21
P75
M03　研究エリアLv1承認室

防護服を着た人物（シンディ）からαカードキーをもらう

Chart.22
P75
M03　地下倉庫（上層）

αカードキーで搬出用エレベーターを起動

Chart.23
P76
M05　施設正面区域（鉄塔倒壊前）

エレベーター小屋でトラヴィス・ミラーと遭遇

Chart.24
P76
M05　施設正面区域（鉄塔倒壊前）

ボイラー室でバールを入手
（防寒着はボイラー室に入った時点で自動入手）



ドアのガラス部分に書かれたパスコードは読み間違えないように。このイベント後に横にある警備員室のドアに掛かっていたロックが解除される。

デニスのメモ入手

セキュリティロックドアの解除方法

連絡通路の一部は電力の供給が途絶えているため暗闇になっている。SPR4のT. G. ユニットを活用して探索を行なうように。

パスコード入力後に管理棟の右横に通っているパイプを渡ると崩落イベントが発生。帰りはウンテイなどを利用した別ルートを見つける必要がある。



承認室では防護服の人物がシンディであることが判明。彼女からαカードキーを受け取ると、地下倉庫の搬出用エレベーターに掛かっているロックを解除できるようになる。

デニスのメモ入手

搬出用エレベーターの起動後

エレベーターを起動させるとゲートキーパーが出現。倒せばドッグタグを入手できるが、無視して先へ進んでしまうこともできる。

フォート・スチュワートの潜入取材をしているジャーナリストのトラヴィスから、地上施設B棟に向かうための情報を提供してもらう。

デニスのメモ入手

地上施設B棟に行くルート

Chart.25 P76 **M05　施設正面区域（鉄塔倒壊前）**

凍死体を調べてY-13バッテリー式起爆装置に
電力を4ゲージ供給。鉄塔を爆破する

Chart.26 P77 **M05　施設正面区域（鉄塔倒壊後）**

管理小屋の特殊マンホールをバールで開いて
地下浄水施設へ移動

M06　地下浄水施設1

貯水区画（排水前）のドアを調べる

Chart.27 P78 **M06　地下浄水施設1**

バルブを操作して貯水区画の水を排水する

Chart.28 P79 **M05　地上施設B棟／1F 駐車場**

フェンスで仕切られた地下浄水施設へ続く特殊マンホール
がある小部屋から出るとドラム缶が爆発

Chart.29 P79 **M05　地上施設B棟／1F 駐車場**

リフトのスイッチを押して雪上車を押し上げ、
別の特殊マンホールから地下浄水施設へ移動
（ウンテイを利用すればスプリンクラーを作動させる必要はない）

Chart.30 P80 **M06　地下浄水施設2**

地下浄水施設へ戻るとイベントが発生。
別の梯子から地上施設B棟の階段室へ移動

Chart.31 P81 **M05　地上施設B棟／2F 居住区域**

階段を登って2Fの居住区域へ移動するとイベント発生



起爆装置に電力を供給したあとは、ただちに鉄塔から離れなければ爆発に巻き込まれてゲームオーバーとなる。

地下浄水施設ではまず初めに貯水区画に貯まっている水を排水する。貯水区画のドアを調べなくてもストーリーを進めることはできるが、デニスのメモが入手できなくなるので注意。

デニスのメモ入手

地下浄水施設へのルート

イベントで水門が解放され施設内に地下浄水施設の水がまき散らされたのち、フォート・スチュワートの最高責任者であるというカール・モリスがその水の特殊性を訴えつつ息を引き取る。

ドラム缶が爆発すると、地下浄水施設から来たルートが炎で遮断されて通過できなくなる。仲間の待つB棟2Fへ通じる別ルートの探索が必要。

デニスのメモ入手

ドラム缶爆発の影響

地下浄水施設へ戻ってからウンテイを利用して中央の梯子まで移動し、そこから地上施設B棟へ戻る。ウンテイに近づくとルートの説明が挿入される。

デニスのメモ入手

地下浄水施設から地上施設B棟へ



医務室でマーディガン少佐と合流し、ペンタゴンからの緊急指令で当初の偵察任務が施設の爆破任務へ変更になったことを知らされ、屋上で待機しているチョッパーで少佐と共に発電所の爆破へ向かうことを命じられる。

デニスのメモ入手

施設爆破ミッションメモ

Chart.32 P81 **M05 地上施設B棟／屋上**

B棟の屋上に待機しているチョッパーの前まで移動するとイベント発生

屋上ではマーディガンたちと給水塔に張り付いたクリーチャーが交戦状態にある。クリーチャーを撃退すると、マーディガンの命令で、連絡が途絶えた研究エリアの爆破へ向かった仲間をバックアップすることになる。

デニスのメモ入手

施設爆破ミッションメモ（変更）

M05 地上施設B棟／2F 居住区域

屋上のイベントが終わると娯楽室に強制移動

Chart.33 P82 **M05 地上施設B棟／1F 駐車場**

雪上車の鍵で荷台のドアを開けてバッテリー増設パーツを入手



施設の生き残りであるシステムエンジニアのソニアから起爆装置のある研究エリアへ入るには、他のRECON隊員が持ち出したメタルプレートが必要という情報を入手する。1階の駐車場に止めてある雪上車の鍵を受け取り、廊下へ出るとテイラーから応援要請の無線が入る。

デニスのメモ入手

研究エリアへのルート

Chart.34 P82 **M06 地下浄水施設**

地下トンネルDパートへ続くドアに電力を18ゲージ供給してロックを解除する

Chart.35 P82 **M03 地下トンネルDパート**

通過のみ。研究エリアLV2連絡通路へ移動

Chart.36 P83 **M03 研究エリアLv2連絡通路**

侵蝕でドアが塞がれている部屋へ通気孔から進入してメタルプレート2を入手



起爆装置のセットは研究エリアLv1と研究エリアLv2のどちらから行なっても問題なく、Chart. 36〜40とChart. 41〜45はどちらを先に行なっても良い。本書では攻略ルート上でメタルプレート2がメタルプレート1より先に入手できることから、研究エリアLv2の起爆装置セットを優先している。メタルプレート2の入手後は研究エリアLv2承認室にある滅菌エレベーターのロックが解除される。

デニスのメモ入手

研究エリアLv2の起爆装置の位置

Chart.37 P84 **M03 研究エリアLv2承認室**

通過のみ。研究エリアLV2ラボ区画へ移動

Chart.38 P84 **M08 研究エリアLv2ラボ区画**

スイッチを押してセキュリティ通路へ続くドアのロックを解除する

ラボ区画にはエレベーター小屋で出会ったジャーナリストのトラヴィスが閉じこめられている。彼を発見すれば情報（トラヴィスのメモ）を入手できる。

Chart.39 P85　**M08　研究エリアLv2セキュリティ通路**

通過のみ。研究Lv2機密区画へ移動

Chart.40 P85　**M08　研究エリアLv2機密区画**

スイッチを押して爆破を承認。起爆装置をセットする

Chart.41 P86　**M03　地下倉庫(侵蝕後)**

ゲーリーからメタルプレート1を入手

Chart.42 P87　**M03　研究エリアLv1承認室**

通過のみ。研究Lv1ラボ区画へ移動

Chart.43 P87　**M07　研究エリアLv1ラボ区画**

スイッチを押してセキュリティ通路へのドアのロックを解除する

Chart.44 P87　**M07　研究エリアLv1セキュリティ通路**

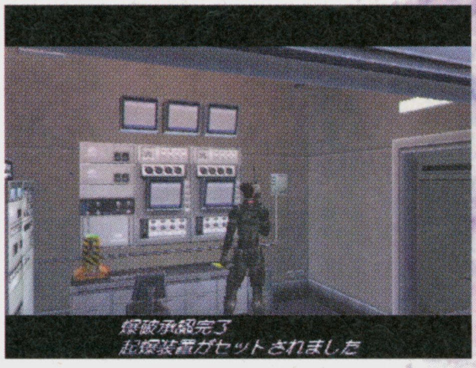
通過のみ。研究Lv1機密区画へ移動

Chart.45 P87　**M07　研究エリアLv1機密区画**

スイッチを押して爆破を承認。起爆装置をセットする

M07　研究エリアLv1機密区画

シンディから無線が入り、
ひとまずB棟の医務室へ戻ることになる



研究エリアLv2の起爆装置をセットしたあとは、研究エリアLv1へ入るための特殊コードが書かれたメタルプレート1を探し出す。ドッグタグレーダーを使って仲間の捜索を再開しよう。

デニスのメモ入手

研究エリアLv2の起爆装置起動



地下倉庫で負傷しているゲーリーを発見し、メタルプレート1を入手。イベントで研究エリアLv1承認室にある滅菌エレベーターのロックが解除される。

デニスのメモ入手

研究エリアLv1の起爆装置の位置



研究エリアの起爆装置をふたつともセットするとシンディから緊急の無線が入るイベントが発生する。このイベントはふたつ目の起爆装置をセットした時点で発生するため、起爆装置をセットする順番によっては研究エリアLv2機密区画で発生することもあり得る。

デニスのメモ入手

研究エリアLv1の起爆装置起動

シンディからの無線で発電所区域の異変を知る。詳しい状況を知るためにシンディのいる地上施設B棟2Fの医務室へ戻ることに。

デニスのメモ入手

医務室に戻ることについて

Chart.46 P88 **M05 地上施設B棟／階段室**

ソニアの遺体からβカードキーを入手

Chart.47 P88 **M05 地上施設B棟／2F 居住区**

発電所に向かったマーディガンたちの危機を
医務室でシンディから告げられる

Chart.48 P88 **M02 地下トンネルAパート（侵蝕後）**

セキュリティルームに近づくと
エグゼキューショナー戦が発生

Chart.49 P88 **M02 地下トンネルAパート（侵蝕後）**

βカードキーでドアのロックを解除して
セキュリティルームに入る

Chart.50 P88 **M02 地下トンネルAパート（侵蝕後）**

列車の鍵を入手

Chart.51 P88 **M02 地下トンネルAパート（侵蝕後）**

列車の鍵を使って運転席のドアのロックを解除。
列車に乗り込み発電所区域へ移動

Chart.52 P90 **M09 発電所区域**

アイゼンを入手

Chart.53 P90 **M09 発電所区域**

氷壁の前に倒れているフェレールを発見

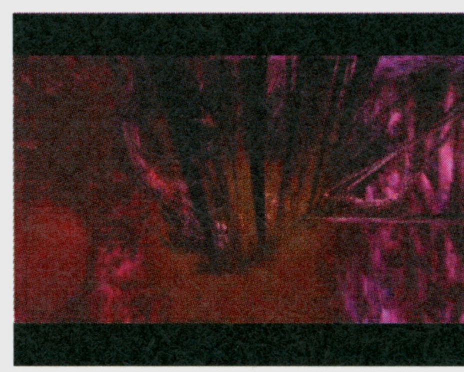


侵蝕に襲われて絶命しているソニアをB棟2Fの階段室で発見。ソニアの遺体がその手に握りしめていたβカードキーを入手する。ゲームクリアのルートからは外れるが、βカードキー入手後は施設正面区域のボイラー室の先にある地下浄水施設の奥へ進めるようになる（P94参照）。

マーディガンたちの危機を救うために発電所区域へ向かう。研究施設から少し離れた場所にあるため、移動に地下トンネルAパートの列車を使用する。

デニスのメモ入手

発電所区画へのルート



列車の鍵が保管されているセキュリティルームに近づくと、エグゼキューショナーが襲いかかってくる。戦闘中は周りを侵蝕の壁で囲まれて逃げられなくなるため、事前の戦闘準備を十分にしておく必要がある。

列車の鍵を使うと発電所区域までの移動はイベントで自動的に行なわれる。発電所区域には侵蝕治療機が設置されていないため、エグゼキューショナー戦のダメージは列車に乗り込む前に回復させておいたほうがいい。

瀕死のフェレールは、体に刻まれた銃創がRECON隊の隊長であるマーディガン少佐に撃たれたものだとデニスに告げて息を引き取る。

デニスのメモ入手

発電所へのルート

Chart.54 P90　**M09　発電所区域**

氷壁をよじ登りマーディガンと合流

Chart.55 P91　**M09　発電所区域／C-17E**

ゲーリー型爆弾を入手

Chart.56 P91　**M09　発電所区域**

外周エレベーターを使用して発電所屋上へ移動

Chart.57 P92　**M09　発電所屋上**

屋上へ移動するとイベントに続いてロジャー戦が発生

Chart.58 P92　**M09　発電所屋上**

ロジャー戦後にマーディガンに近づくと渡り廊下を架けてくれる。廊下を渡るとイベント発生

Chart.59 P92　**M09　発電所屋上**

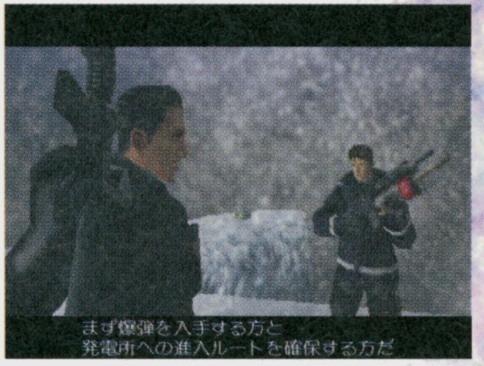
点検用リフトのスイッチを入れる

Chart.60 P92　**M09　発電所屋上**

ハーネスBを入手

Chart.61 P092　**M09　発電所屋上**

ケーブルを滑り降りて発電所屋上から脱出



合流後は再び二手に分かれ、マーディガンが発電所へ進入するルートの確保を、デニスが発電所の冷却タンクに仕掛ける爆弾の入手を受け持つ。

デニスのメモ入手

マーディガンからのミッション

爆弾入手後にC－17Eから出ると、マーディガンから発電所の外周エレベーターを起動させたという連絡が入る。“ロジャー”という言葉を最後に途絶えた無線からマーディガンの危機を察したデニスは発電所の屋上へ急行する。

デニスのメモ入手

発電所屋上へ急行



外周エレベーターを動かした時点から始まる一連のイベントが終了すると、そのままクリーチャーに変貌したロジャーとの戦闘になる。メインショットの弾薬補給やセーブ端末の利用はC－17Eで済ませておくこと。

スイッチを入れると発生するイベントでダッシュボードの上にあるプログラムディスクを入手。さらにマーディガンが発電所からの脱出に必要となるハーネスBを投げ渡してくれる。

デニスのメモ入手

発電所からの脱出

ハーネスBを使ってケーブルを滑り降り、発電所から施設裏区域へ脱出する。脱出と同時に発電所が爆発すると2度と発電所区域に戻ることはできない。

デニスのメモ入手

最後の起爆装置とDVDディスク

M01　施設裏区画

換気ダクトからフォート・スチュワート内部へ移動

発電所からの脱出後はプログラムディスクの解析が急務。物語の冒頭で通過した換気ダクトから施設内部へ戻り、シンディにディスクを解析してもらうために地上施設B棟の医務室へ向かう。また、ハーネスBを入手したことにより今まで行けなかった場所へ移動できるようになる(P94参照)。

デニスのメモ入手

DVDディスクの解析について

Chart.62 P95　M05　地上施設B棟／居住区域

シンディにプログラムディスクを解析してもらう

プログラムディスクに記録されていたパスコードで、最後の起爆装置がある最高機密エリアへの進入が可能になる。爆破を承認するために管理棟の先にある最高機密エリアへ向かう。

デニスのメモ入手

最高機密エリアへのルート

Chart.63 P95　M10　最高機密エリア／搬出入通路

進路を塞いでいる液体に突っ込み、ナイフでパイプを切断。冷却装置のスイッチを押して液体を凍結させる

M10　最高機密エリア／ラボ区画

研究ブース内の中央へ進むとイベント

研究ブースの中央で、ラボ区画の可動式研究ブースに何かがあることを示唆するイベントが発生する。ルートによってはこのイベントを発生させずに可動式研究ブースまで行くことも可能。

デニスのメモ入手

最高機密エリア内の機構について

Chart.64 P96　M10　最高機密エリア／ラボ区画

可動式研究ブースまで移動するとファルケン博士が登場。イベント終了後に爆破承認が完了し、起爆装置がセットされる

起爆装置の承認はイベント中に行なわれるため、研究エリアのときのように自分でスイッチを入れる必要はない。この承認で施設内にあるすべての起爆装置のセットが完了する。

デニスのメモ入手

すべての起爆装置作動後

Chart.65 P97　M04　管理棟

管理棟まで戻ると
脱出ルートの指示がシンディから無線で入る

デニスが最高機密エリアの探索をしている間に、シンディとゲーリーは施設からの脱出手段を確保している。無線の指示に従い、地下倉庫の警備員室から機密軍港へ移動しよう。

デニスのメモ入手

脱出合流地点メモ

Chart.66 P97　M11　機密軍港

機密軍港へ入るとシンディから無線で軍用ホバークラフトLCACに乗り込み脱出することを告げられる。港内に停泊しているLCACの乗り込み口まで移動

Chart.67 P97　M11　LCAC

LCACのコックピット以外の部屋に入ってから甲板に出るとジ・オリジン戦発生



LCACで施設から脱出したデニスたちは、海上でジ・オリジンの追撃を受ける。この戦いの前にセーブ端末を利用することを忘れないように。

エンディングへ



第3章 任務遂行のために

Chapter 3 For A Mission Completion

攻略編

Capture

マップ攻略

ここでは施設の構造を理解しやすいように配置したマップを記載している。出現クリーチャーおよびトラップに関するデータも併せて載せているので、くまなく施設を探索したい人は役に立てて欲しい。

ページの見方

マップ

攻略に対応しているマップ。マップ上に表示されている記号については下記を参照。

■記号の説明

- Ⓢ：セーブ端末。
- Ⓑ：弾薬補給庫。
- Ⓒ：充電器。
- Ⓜ：侵蝕治療器。
- ●―：通風孔、ウンテイなどで通れる場所。●は通風孔に入れる、またはウンテイなどに掴まれる場所を示している。
- →：ワイヤーのように、矢印の方向にしか移動できない地形。
- ①：アイテムの場所。入っているアイテムは入手アイテムを参照。
- 目：同じマップ内を移動するハシゴ。
- 目：別のマップへ移動するハシゴ。
- ◀：南京錠でロックされている扉。

エリア名

攻略しているマップのエリア名。エリア名の下には、この攻略に対応しているチャートおよびマップのページをそれぞれ記載している。

出現クリーチャー&トラップ

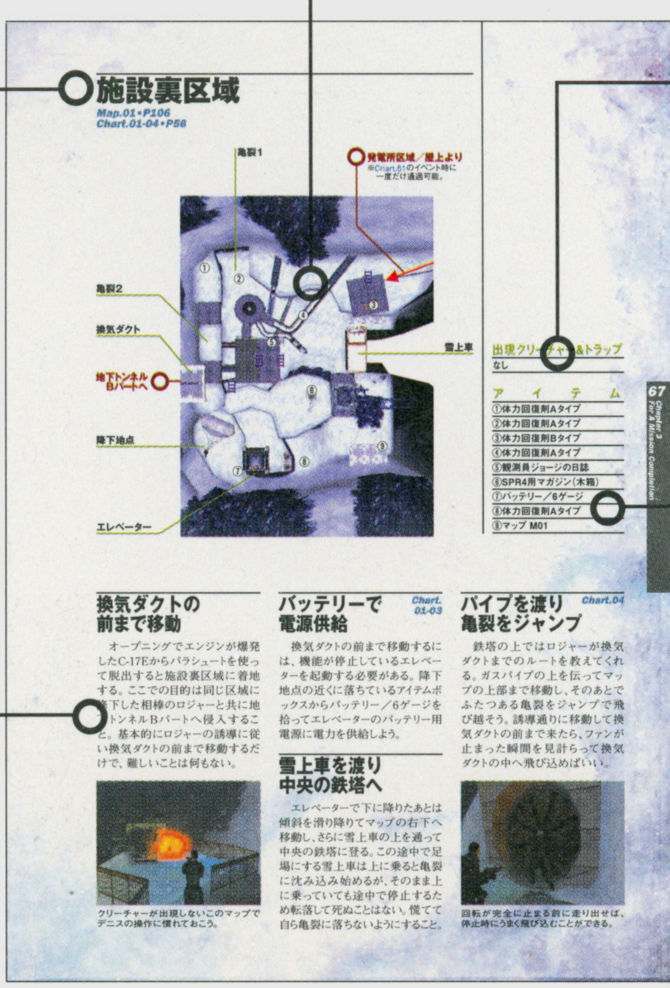
このマップおよび攻略範囲で出現するクリーチャーとトラップ。イベントが進むと出現するクリーチャーが変化する場合がある。出現クリーチャー&トラップの詳細は対応するマップページを参照のこと。

アイテム

このマップで入手可能なアイテム。マップ上の丸数字と対応している。

攻略

戦闘およびイベントの具体的な攻略手順を解説している。本文中で使用されている部屋名は、上のマップを参照してほしい。



施設裏区域
Map.01・P106
Chart.01-04・P56

出現クリーチャー&トラップ
なし

アイテム
①体力回復剤Aタイプ
②体力回復剤Aタイプ
③体力回復剤Bタイプ
④体力回復剤Aタイプ
⑤観測員ジョージの日誌
⑥SPR4用マガジン（木箱）
⑦バッテリー／6ゲージ
⑧体力回復剤Aタイプ
⑨マップ M01

換気ダクトの前まで移動

オープニングでエンジンが爆発したC-17Eからパラシュートを使って脱出すると施設裏区域に着地する。ここでの目的は同じ区域に降下した相棒のロジャーと共に地下トンネルBパートへ侵入すること。基本的にロジャーの誘導に従い換気ダクトの前まで移動するだけで、難しいことは何もない。

クリーチャーが出現しないこのマップでデニスの操作に慣れておこう。

バッテリーで電源供給 Chart.01-03

換気ダクトの前まで移動するには、機能が停止しているエレベーターを起動する必要がある。降下地点の近くに落ちているアイテムボックスからバッテリー／6ゲージを拾ってエレベーターのバッテリー用電源に電力を供給しよう。

雪上車を渡り中央の鉄塔へ

エレベーターで下に降りたあとは傾斜を滑り降りてマップの右下へ移動し、さらに雪上車の上を通って中央の鉄塔に登る。この途中で足場にする雪上車は上に乗ると亀裂に沈み込み始めるが、そのまま上に乗っていても途中で停止するため転落して死ぬことはない。慌てて自ら亀裂に落ちないようにすること。

パイプを渡り亀裂をジャンプ Chart.04

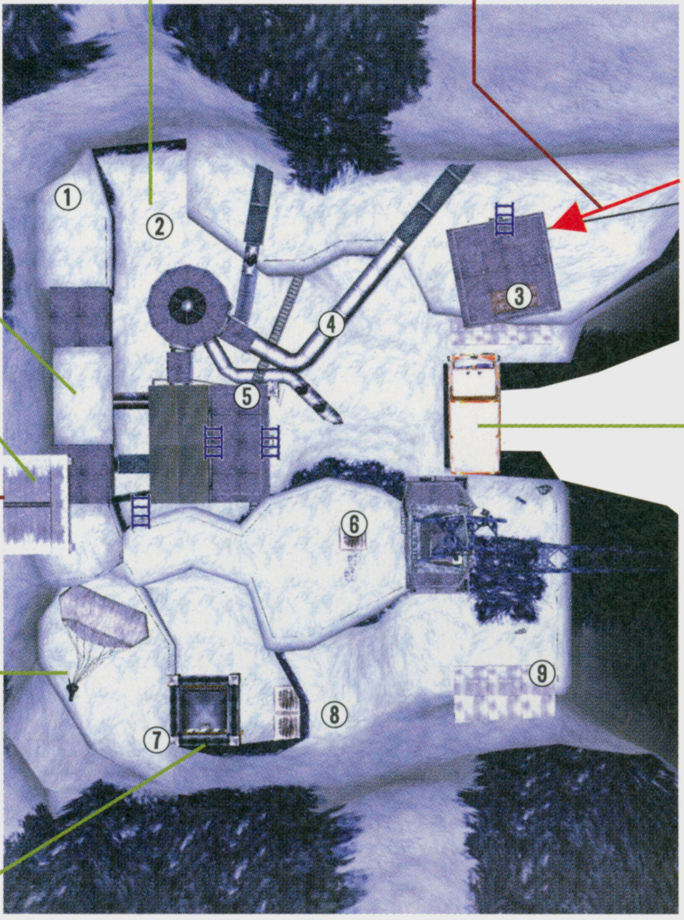
鉄塔の上ではロジャーが換気ダクトまでのルートを教えてくれる。ガスパイプの上を伝ってマップの上部まで移動し、そのあとでふたつある亀裂をジャンプで飛び越そう。誘導通りに移動して換気ダクトの前まで来たら、ファンが止まった瞬間を見計らって換気ダクトの中へ飛び込めばいい。

回転が完全に止まる前に走り出せば、停止時にうまく飛び込むことができる。

67 Chapter 3 For A Mission Completion

施設裏区域

Map.01•P106
Chart.01-04•P56



出現クリーチャー&トラップ

なし

ア イ テ ム

①体力回復剤Aタイプ
②体力回復剤Aタイプ
③体力回復剤Bタイプ
④体力回復剤Aタイプ
⑤観測員ジョージの日誌
⑥SPR4用マガジン(木箱)
⑦バッテリー／6ゲージ
⑧体力回復剤Aタイプ
⑨マップ M01

換気ダクトの前まで移動

オープニングでエンジンが爆発したC-17Eからパラシュートを使って脱出すると施設裏区域に着地する。ここでの目的は同じ区域に降下した相棒のロジャーと共に地下トンネルBパートへ侵入すること。基本的にロジャーの誘導に従い換気ダクトの前まで移動するだけで、難しいことは何もない。



クリーチャーが出現しないこのマップでデニスの操作に慣れておこう。

バッテリーで電源供給

Chart.01-03

換気ダクトの前まで移動するには、機能が停止しているエレベーターを起動する必要がある。降下地点の近くに落ちているアイテムボックスからバッテリー／6ゲージを拾ってエレベーターのバッテリー用電源に電力を供給しよう。

雪上車を渡り中央の鉄塔へ

エレベーターで下に降りたあとは傾斜を滑り降りてマップの右下へ移動し、さらに雪上車の上を通って中央の鉄塔に登る。この途中で足場にする雪上車は上に乗ると亀裂に沈み込み始めるが、そのまま上に乗っていても途中で停止するため転落して死ぬことはない。慌てて自ら亀裂に落ちないようにすること。

パイプを渡り亀裂をジャンプ

Chart.04

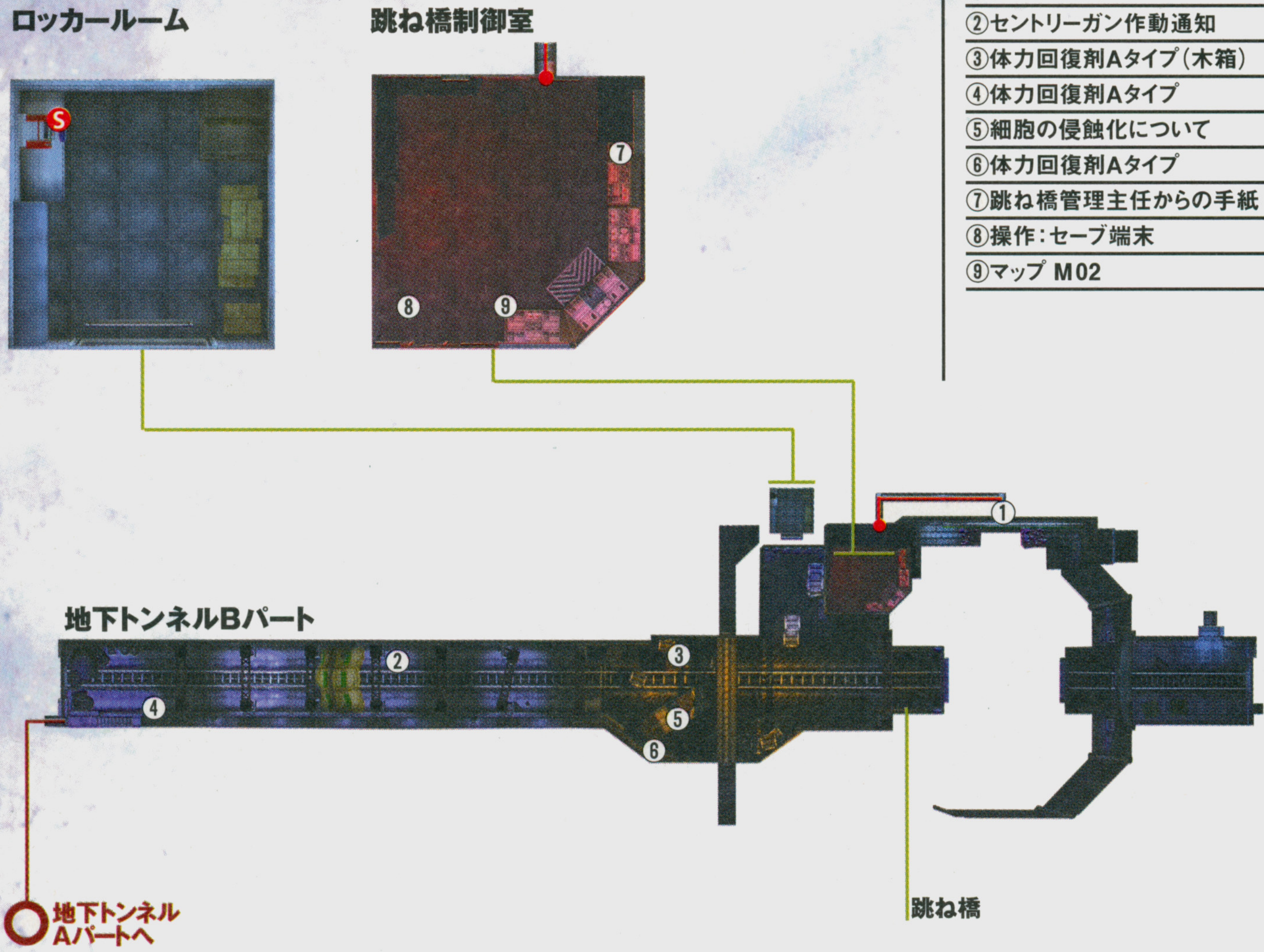
鉄塔の上ではロジャーが換気ダクトまでのルートを教えてくれる。ガスパイプの上を伝ってマップの上部まで移動し、そのあとでふたつある亀裂をジャンプで飛び越そう。誘導通りに移動して換気ダクトの前まで来たら、ファンが止まった瞬間を見計らって換気ダクトの中へ飛び込めばいい。



回転が完全に止まる前に走り出せば、停止時にうまく飛び込むことができる。

地下トンネルBパート

Map.02・P107
Chart.05-06・P56



出現クリーチャー&トラップ

なし

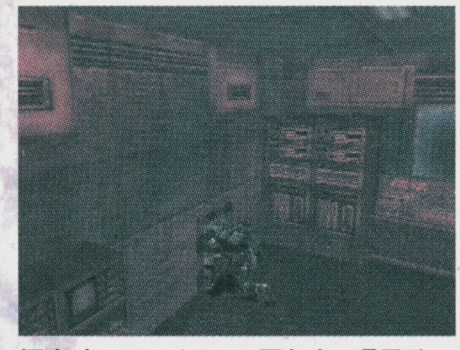
アイテム

①体力回復剤Bタイプ
②セントリーガン作動通知
③体力回復剤Aタイプ（木箱）
④体力回復剤Aタイプ
⑤細胞の侵蝕化について
⑥体力回復剤Aタイプ
⑦跳ね橋管理主任からの手紙
⑧操作：セーブ端末
⑨マップ M02

Aパートへ続くドアを調べる

Chart.05

地下トンネルBパートでは、ロジャーが跳ね橋制御室で情報収集をしている間に周辺の探索を行なう。クリーチャーが出現することはなく、炎でダメージを受けないように気をつければ探索に困難はない。地下トンネルAパートへ続くドアを調べ、ロジャーから無線が入ったら跳ね橋制御室に戻ろう。



探索時にはアイテムの回収を。通風孔に隠された回復剤を取り忘れないこと。

ドアロックを解除する

Chart.06

無線連絡を受けてから跳ね橋制御室にいるロジャーに話しかけると、RECON隊の合流地点である地上施設B棟が跳ね橋の先にあることを教えられる。開いたまま停止している跳ね橋を動かす方法を見つけるため、とりあえずは未探索区画である地下トンネルAパートの探索に向かおう。



Aパートへ続くドアのロックはイベント中にロジャーが解除してくれる。

ロッカールームのセーブ端末

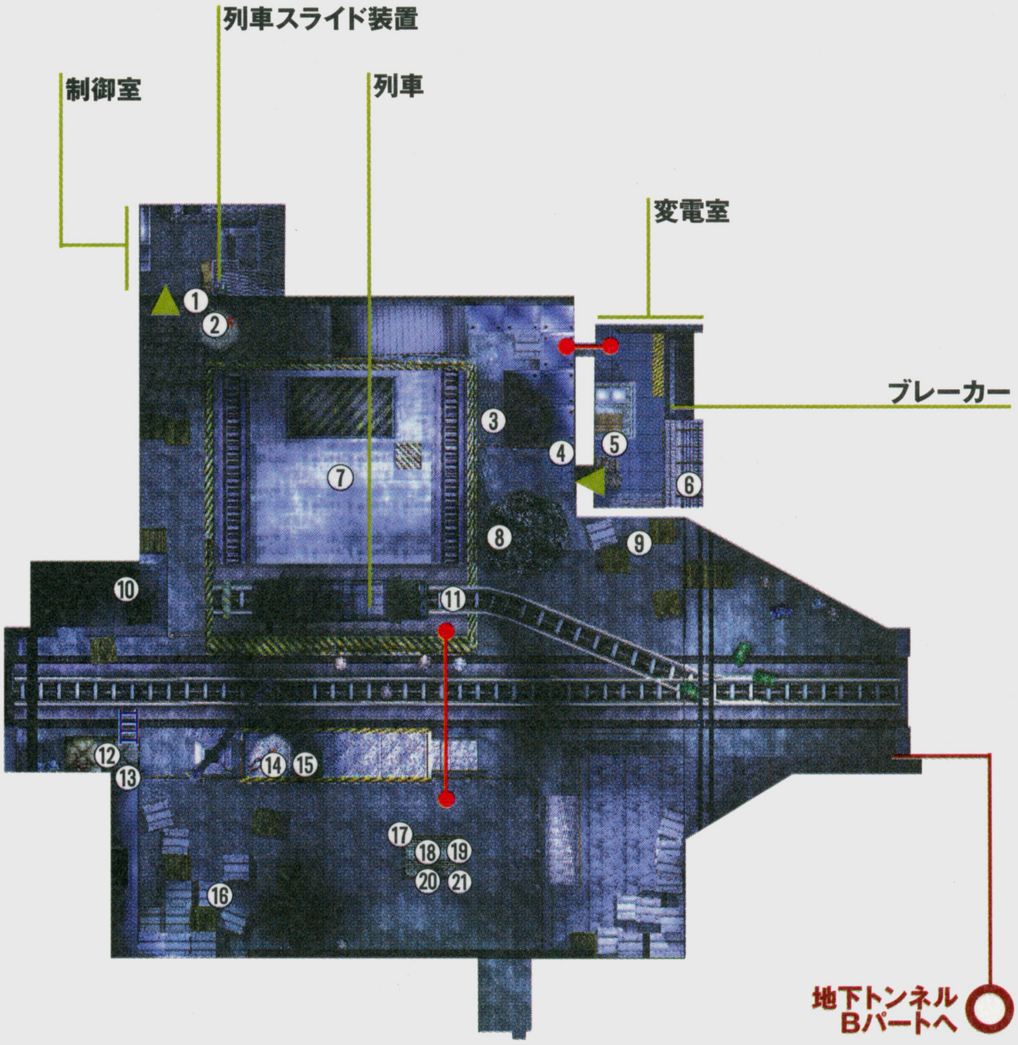
バッテリーに残っている4ゲージの電力で、ロッカールームのセーブ端末を利用することができる。緊急治療室に行くまで充電ができないため、ストーリーをそこまで進める間のセーブ端末利用は2回しかできないが、Aパートにクリーチャーが出現することを考えると、この時点でセーブしておくのがいいだろう。



セーブはBパートに入った直後か、アイテムをすべて回収してからするといい。

地下トンネルAパート

Map.02•P108
Chart.07-09•P56-57



出現クリーチャー&トラップ

バグズ

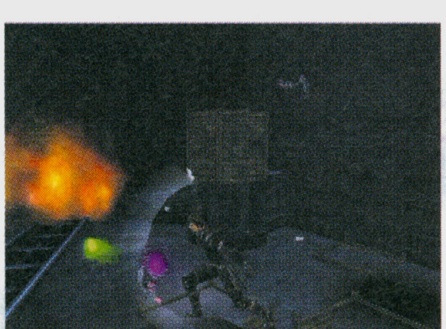
アイテム

①体力回復剤Aタイプ
②新型セキュリティの導入
③体力回復剤Aタイプ
④SPR4用マガジン
⑤作業員への通達
⑥ショットガン弾／6発
⑦ダブル回復剤Aタイプ
⑧注意：燃料保管用ドラム缶
⑨体力回復剤Aタイプ
⑩SPR4用マガジン(木箱)
⑪使用：列車スライド装置
⑫火炎放射ユニット用燃料タンク
⑬施設警備員ニコラスの手記
⑭研究員ジム最後の記録
⑮体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑯体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑰SPR4用マガジン
⑱体力回復剤Aタイプ
⑲MTS専用ワクチン
⑳ショットガン弾／6発
㉑ダブル回復剤Aタイプ

※⑰～㉑のアイテムは通風孔の先にある小部屋で入手する。

クリーチャーと初遭遇

クリーチャーとは地下トンネルAパートで初めて遭遇することになる。出現するのはバグズだけで苦戦するような敵ではない。ただし、バッテリーの充電と同じく緊急治療室へ行けるようになるまでは侵蝕状態の治療ができないので、戦闘時にはライフだけではなく免疫力にも十分注意を払うこと。



相手がバグズならSPR4を使うまでもなくナイフの強攻撃で対抗できる。

変電室に入るには？

Chart.07-08

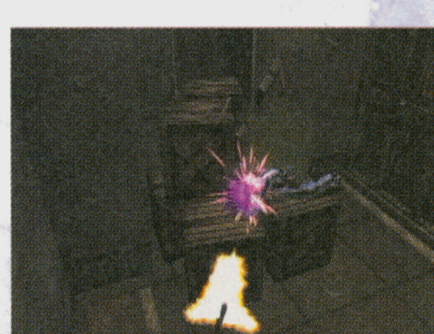
地下トンネルAパートに入った直後に発生するロジャーとの交信イベントで、電力を供給すれば跳ね橋が動かせるという情報を入手する。そこで変電室に入って電力を施設に供給するのだが、正面のドアは室内から木箱で押さえつけられているので、脇にある通風孔から侵入することになる。列車スライド装置を操作してリフトを動かすことでマップ上部のコンテナへ列車の上から飛び移れるようにし、通風孔への移動ルートを作り出そう。スライド装置がある部屋は南京錠でドアがロックされているが、ナイフかメインショットで攻撃すれば壊すことができる。

また、列車を移動させると現われる通風孔の先にはアイテムが落ちている。取り忘れに注意しよう。

ブレーカーを下げる

Chart.09

変電室で切れているブレーカーを押し下げると跳ね橋へ電力供給が再開され、Bパートでロジャーが跳ね橋を下ろしてくれる。あとはロジャーと合流するためにBパートに戻るだけだが、戻った時点で爆発が発生してAパートでの行動可能範囲が極端に狭くなる。アイテムの回収を先に済ませておくこと。



木箱を壊せばドアから出られる。飛び出してくるバグズには素早い攻撃で対処。

地下トンネルBパート・緊急治療室

Map.02•P107/110
Chart.10-12•P57



出現クリーチャー&トラップ
バグズ
セントリーガン

アイテム
①SPR4用マガジン
②MTS専用ワクチン
③体力回復剤Aタイプ
④注意：弾薬庫
⑤MTS専用ワクチン
⑥操作：MTS侵蝕治療機

侵蝕されたロジャーの変貌 *Chart.10*

電力が供給されたことで地下トンネルBパートにあるセントリーガンも作動し始めている。しかし、一段高くなっている壁際を移動すれば銃撃を受けずに済む。跳ね橋の手前まで戻ると、クリーチャーに変貌したロジャーに襲われそうになるデニスを防護服の人物が救うイベントが発生する。



ロジャーを倒した防護服の人物は、施設から立ち去るように警告して姿を消す。

緊急治療室の設備 *Chart.11*

地下トンネルCパートへのドアは反対側から南京錠が掛けられているため、跳ね橋を渡ったあとは緊急治療室に向かう。室内にはMTS侵蝕治療機や弾薬補給庫など一通りの設備があるので、ダメージの回復やメインショットの弾を補給しておこう。しばらくはこの部屋を拠点に探索を行なうことになる。



跳ね橋を渡るときに不用意なジャンプをすると転落死する可能性もあるので注意。

通風孔から地下トンネルCパートへ *Chart.12*

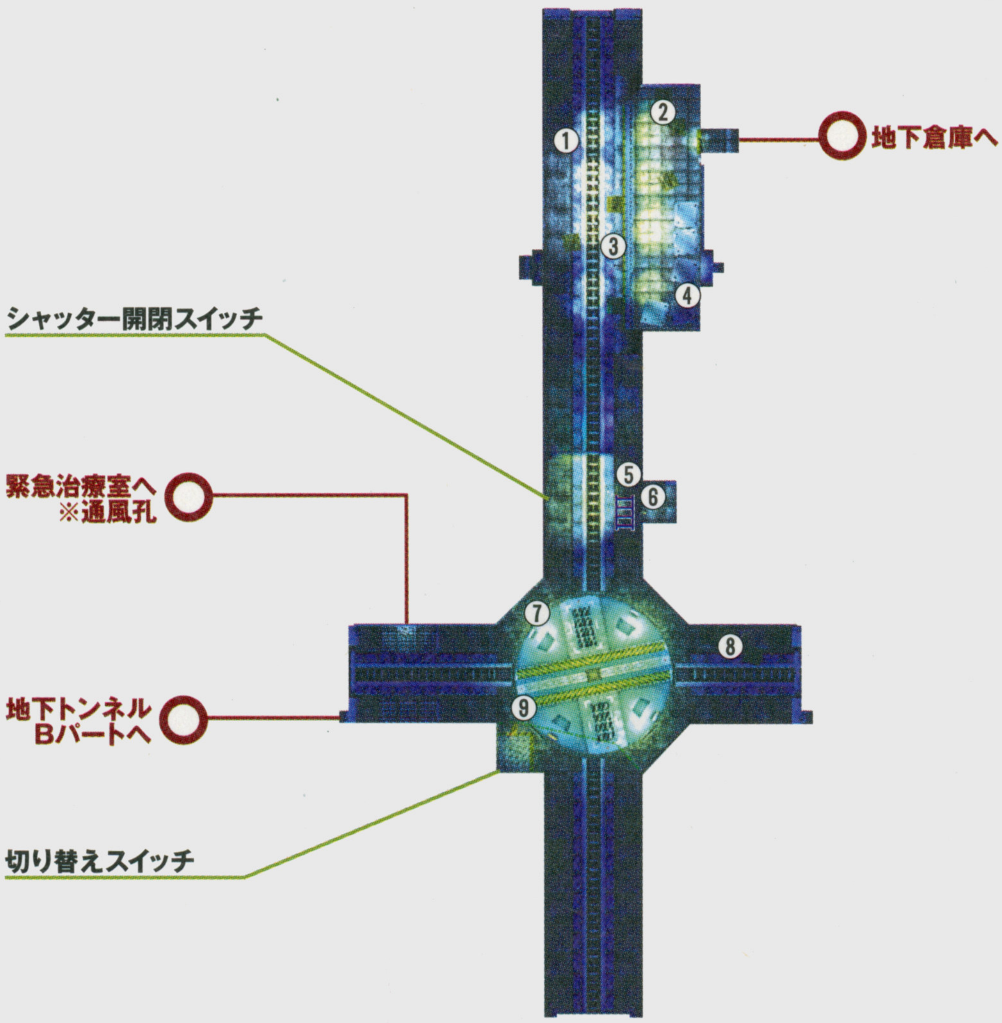
地下トンネルCパートへは緊急治療室の通気孔から移動するが、Cパートにはバッテリーから電力4ゲージ分を供給してロックを解除するドアがある。移動前にはこれに備えてバッテリーを充電しておくと効率よく物語を進められる。セーブ端末でこれまでの行動を記録しておくことも忘れないように。



ロック解除には電力が4ゲージあればいいが、どうせならフル充電で先へ進もう。

地下トンネルCパート

Map.02・P110
Chart.13-14・P57



出現クリーチャー&トラップ

バグズ

アイテム

①体力回復剤Bタイプ(木箱)
②SPR4用マガジン(木箱)
③体力回復剤Aタイプ(木箱)
④ドッグタグ5
⑤研究員ジムの日記
⑥マップ M03
⑦操作:BLシャッター
⑧体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑨MTS専用ワクチン

Cパートでのアイテム回収

通気孔を移動していくと地下トンネルCパートの下部に出る。ここはシャッターでマップ上部と区切られた閉鎖空間になっているため、先へ進むにはシャッター開閉スイッチを押さなければならない。押した時点で暴走列車のイベントが発生するので、先にアイテムの回収を済ませておこう。



切り替えスイッチはプレイヤーを惑わせるための仕掛け。クリアには影響がない。

暴走列車を回避する

Chart.13

シャッター開閉スイッチを押すと突っ込んでくる暴走列車は、回避しないと即ゲームオーバーになる。走って十字路の左右どちらかに避難するか、スイッチの向かい側にある梯子を登って上の小部屋まで逃げること。列車がシャッターに衝突したときの爆風でもダメージを受けてしまうので注意。

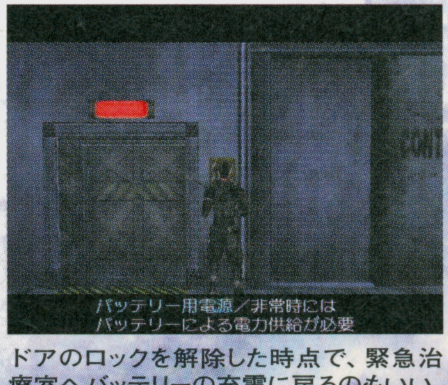


リージョンアクションで十字路の左右に逃げることもできるが走ったほうが安全。

電力を供給しロックを解除

Chart.14

列車を回避したあとは衝突時に開いたシャッターの穴から地下トンネルCパートの上部へ移動する。ここではイベントなどが発生することはなく、落ちているアイテムをすべて回収したら地下倉庫へ続くドアのバッテリー用電源に電力を4ゲージ供給し、ロックを解除して先に進めばいい。



ドアのロックを解除した時点で、緊急治療室へバッテリーの充電に戻るのもいい。

地下倉庫

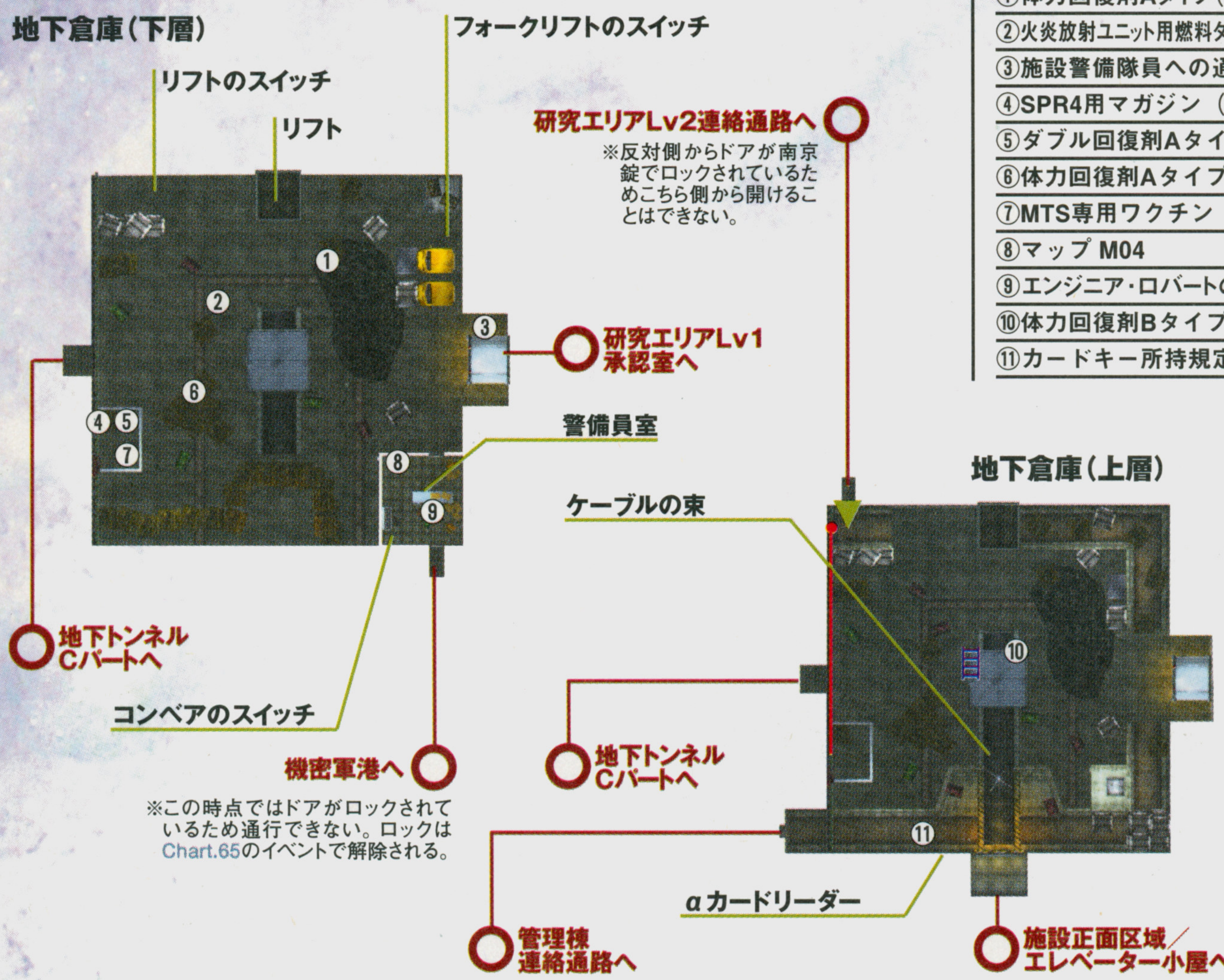
Map.03・P111
Chart.15-17・P57-58

出現クリーチャー&トラップ

バグズ

アイテム

①体力回復剤Aタイプ（木箱）
②火炎放射ユニット用燃料タンク（木箱）
③施設警備隊員への通達
④SPR4用マガジン（木箱）
⑤ダブル回復剤Aタイプ
⑥体力回復剤Aタイプ（木箱）
⑦MTS専用ワクチン
⑧マップ M04
⑨エンジニア・ロバートの手記
⑩体力回復剤Bタイプ
⑪カードキー所持規定



防護服の人物にコンタクト

Chart.15-16

研究エリアLv1承認室のドアに近づくとイベントが発生。防護服の人物からB棟へ行くには地下倉庫の上層にある搬出用エレベーターで地上に出なければならないことを教えられる。当面はエレベーターの起動に必要なものを受け取るために承認室のセキュリティロックを解除することが目的となる。



ロック解除には管理棟の制御コンピューターにパスコードを入力する必要がある。

ケーブルの束を動かす

Chart.17

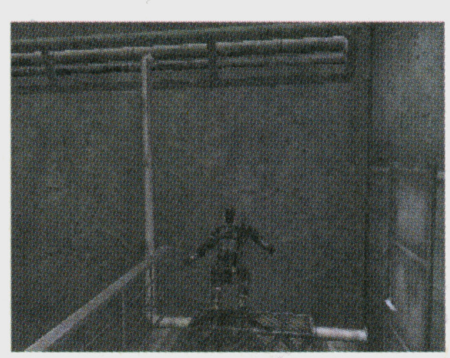
承認室前でのイベント後は管理棟連絡通路へ向かう。連絡通路のドアまで移動するには、イベント中にロックが解除された警備員室に入り、コンベアのスイッチを押してケーブルの束を移動させればいい。

下層にあるスイッチの効果

フォークリフトのスイッチを押せば、持ち上がった車のリフト部分から隣の箱に飛び移って上層へ登れるようになる。また、リフトのスイッチのほうは壁のリフトを動かし、上層でリフトからのジャンプが研究エリアLv2連絡通路のドアのところまで届くようにするためのもの。ストーリーが進んだときのことを考えて、この時点で押しておこう。

鉄柵部屋の中のアイテム

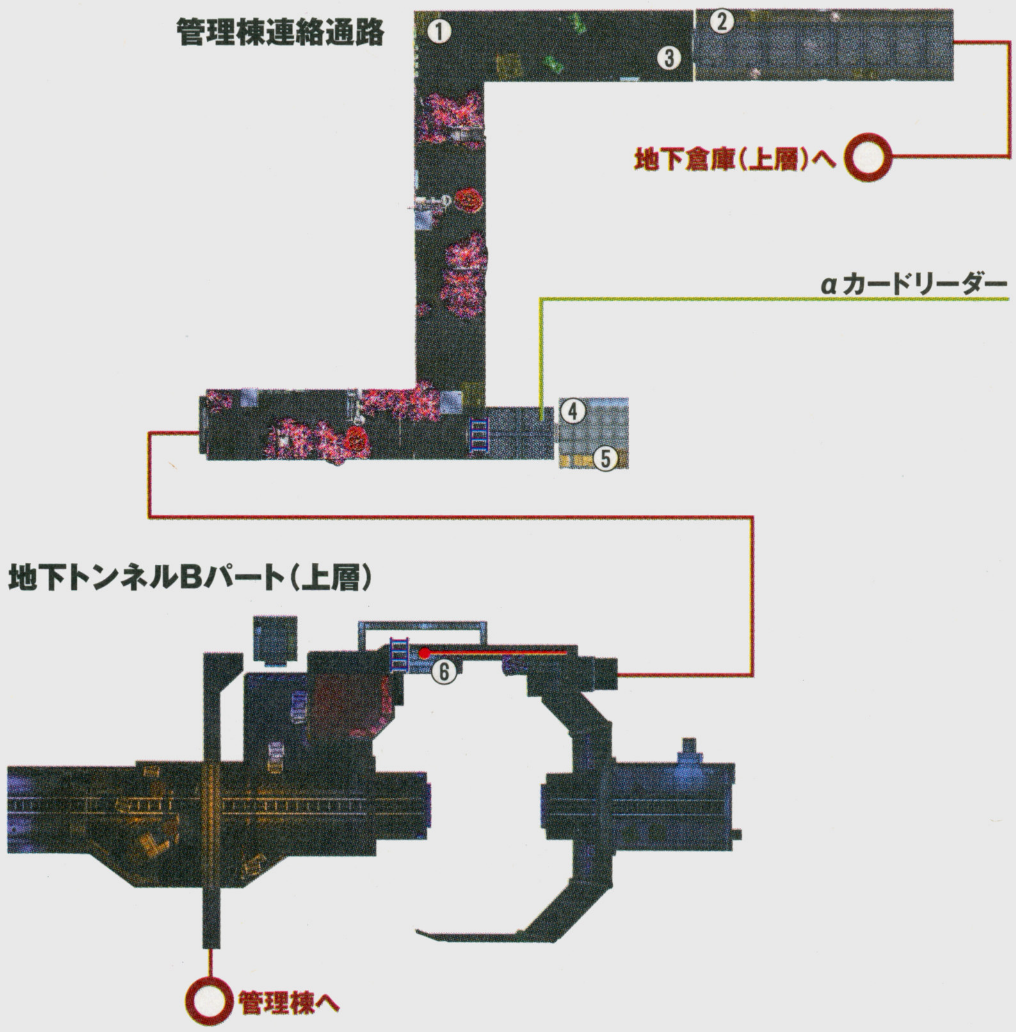
内側から南京錠が掛かっている鉄格子内のアイテムは、メインショットで南京錠を壊してしまえば簡単に回収することができる。また、前述した下層にあるふたつのスイッチを押して上層の研究エリアLv2連絡通路のドアまで移動し、そこから壁のパイプを利用して鉄格子のなかに上から入るという方法もある。



壁のパイプにはLv2連絡通路に続くドアのところから飛びつくことができる。

管理棟連絡通路、地下トンネルBパート

Map.02・P107/112
Chart.18-19・P58



出現クリーチャー&トラップ

バグズ

ア　イ　テ　ム

①MTS専用ワクチン（木箱）
②ショットガン弾／6発（木箱）
③非常事態セキュリティ解除法
④ダブル回復剤Bタイプ
⑤ショットガン弾／6発
ショットガン弾／6発
ショットガン弾／6発
ショットガン弾／6発
⑥研究員アーニーの日記

管理棟へ直行する

Chart.18

管理棟連絡通路は単に通過するだけでイベントなどは発生しない。アイテムを回収しつつ、地下トンネルBパートの上層へ移動すればいい。暗闇になっているエリアを移動する際にはクリーチャーに対する警戒を強めるように。SPR4のT. G. ユニットを活用して敵の有無と地形を確認しながら進もう。



障害物の裏側にクリーチャーが隠れていることも。しっかりと確認すること。

暗闇の中の梯子

管理棟連絡通路の梯子を登るとαカードリーダーでロックされた小部屋の前へ出る。室内にはショットガンの弾と回復剤が落ちているが、この時点ではドアのロックを解除することはできない。ストーリーを進めてロック解除に必要なアイテムであるαカードキーを入手（P75参照）してから立ち寄るように。

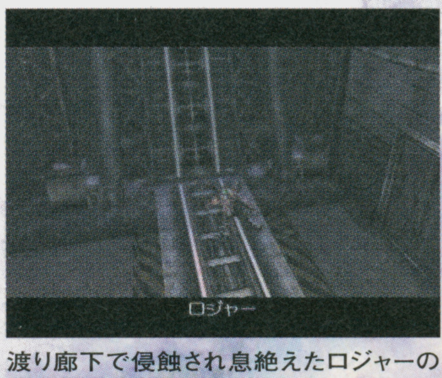


多少寄り道にはなるが、αカードキーを入手したらアイテム回収に戻ってこよう。

Bパートの亀裂をジャンプ

Chart.19

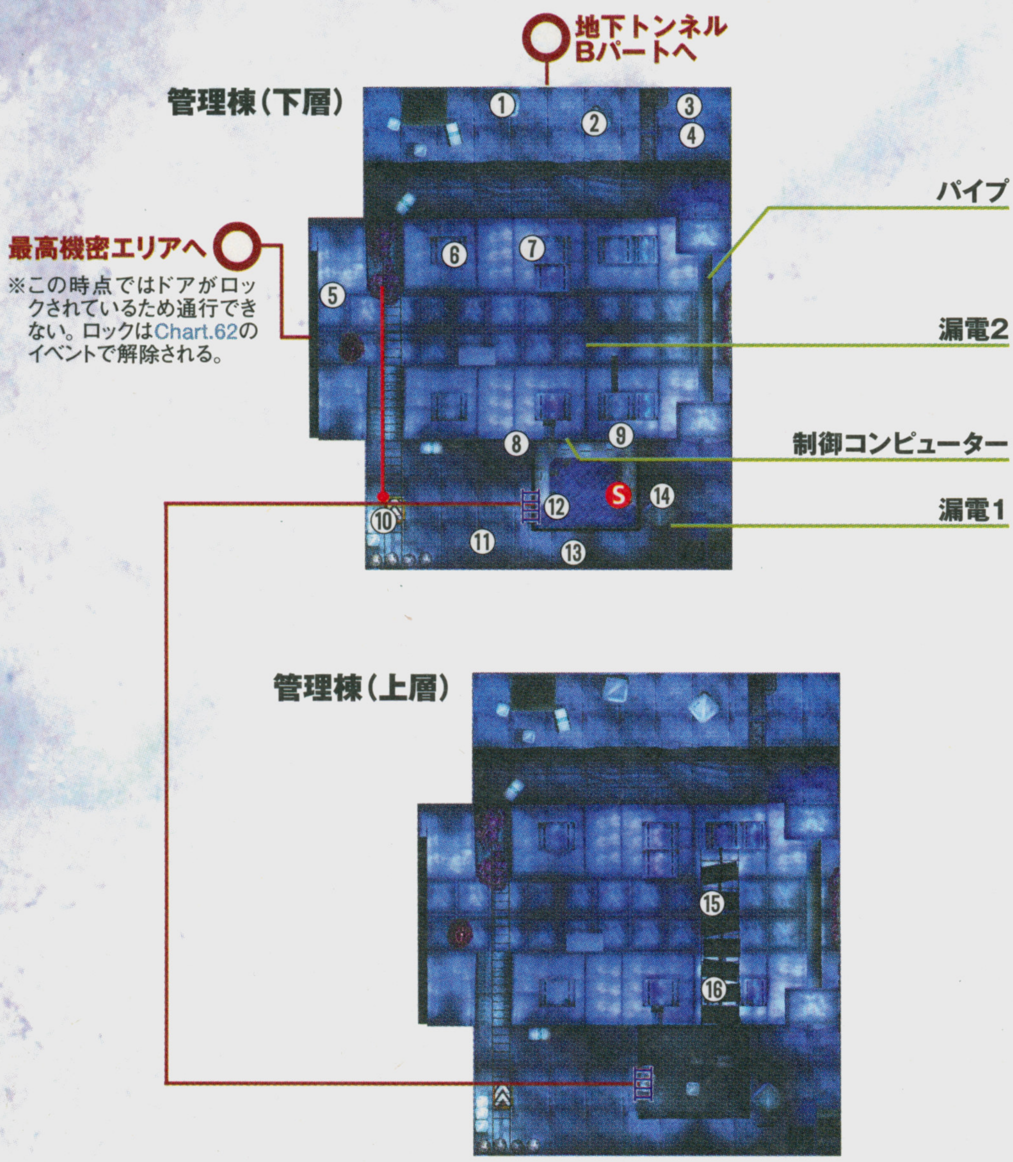
Bパートの上層も単に通過して管理棟に向かうだけでいい。跳ね橋の脇を通過するところに亀裂があるが、少しだけ壁方向に向かうつもりで飛べば、ここでの転落死は防げる。また、帰り道では梯子の上から壁のパイプにぶら下がって移動すればジャンプするよりも安全に渡ることができる。



渡り廊下で侵蝕され息絶えたロジャーの姿を見下ろすシーンが挿入される。

管理棟

Map.04・P112
Chart.20・P58



出現クリーチャー＆トラップ

バグズ

アイテム

①ダブル回復剤Aタイプ（ケース）
②体力回復剤Aタイプ（ケース）
③SPR4用マガジン
④SPR4用マガジン
⑤最高機密エリア封鎖規定
⑥MTS専用ワクチン
⑦エンジニア・マイケルの日誌
⑧ドッグタグ4
⑨エンジニア・ロバートの覚書
⑩体力回復剤Bタイプ（ケース）
⑪施設警備マニュアル
⑫ダブル回復剤Aタイプ
⑬MTS専用ワクチン
⑭ショットガン弾／6発（ケース）
⑮MTS専用ワクチン
⑯体力回復剤Aタイプ

制御室までの移動ルート

管理棟内部では断線した電気ケーブルの起こす漏電が移動の障害になる。放電に触れると漏電1は20ポイント、漏電2は8ポイントのダメージをライフに受けてしまう。この付近を移動するときには周期的に繰り返されている放電が収まるタイミングを見計らって通過すること。制御室までのルートは下層マップの右側にあるパイプを伝って行くのが一番近いが、アイテムを回収するならパイプからマップ中央部分の一段低くなっているエリアへわざと落ちてしまってもいい。アイテムを回収したのちマップ左側の階段から制御室へ向かおう。

制御室でパスコードを入力

Chart.20

制御コンピューターに防護服の人物から教えられた"51204791"というパスコードを入力すれば研究エリアLv1承認室のドアのロックが解除される。室内にあるセーブ端末で途中経過の記録もしておこう。



入力はパスコードの数値を打ち込んでからOKボタンを押せば終了する。

ロックを解除して引き返す

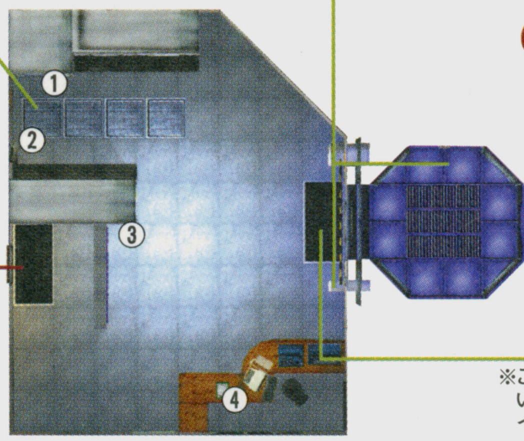
パスコード入力後にパイプの上を通ると崩落が起きるため、パイプを伝ってBパートへ続くドアまで戻ることはできない。帰りはマップ左側にあるウンテイか制御室の上にある作業用の足場を使おう。



パスコード入力後に制御室上の足場のアイテムを回収しつつ戻るルートが効率的。

研究エリアLv1承認室

Map.03・P111
Chart.21-22・P58



出現クリーチャー&トラップ

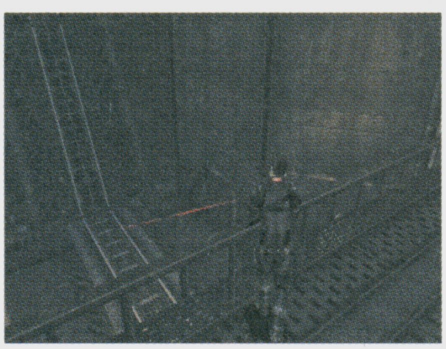
なし

アイテム

①αカードキー
②ショットガンユニット
③ズームスコープユニット
④ショットガン弾／6発

管理棟から戻るルート

管理棟でパスコードを入力したら、防護服の人物のいる研究エリアLv1承認室へ戻る。地下倉庫から来たルートを帰るだけなので迷うことはないが、帰り道でも跳ね橋の脇にある亀裂には注意しよう。



先ほどまであったロジャーの死体が消えた意味はストーリーが進むと明らかになる。

防護服の人物の正体

Chart.21

研究エリアLv1承認室では防護服の人物がデニスの友人であるシンディだと判明する。彼女からαカードキーを受け取ったあとは、地下倉庫の搬出用エレベーターを起動させて地上からB棟を目指す。



施設内にいる彼女を常に心配していたデニスに対し、シンディの反応は冷たい。

地下倉庫のエレベーターを起動

Chart.22

αカードキーでエレベーターを起動させるとゲートキーパーが出現する。無視して先に進むこともできるが、戦うなら緊急治療室でライフの回復と弾薬補充、そしてセーブをしておこう(P34参照)。

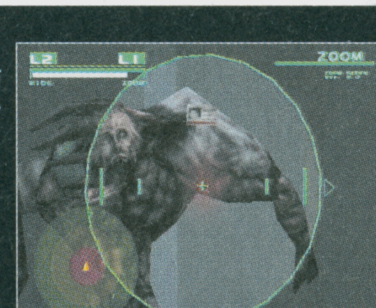


ゲートキーパーを倒したときに落とすドッグタグ1を回収するなら無視はできない。

人型クリーチャーについて

ゲーム中には人型のザコクリーチャーが4種類登場する。同じような外見をしていても戦闘能力には大きな違いがあり、的確な対処をするためには各人型クリーチャーを混同しないように注意する必要がある。特にヒューマントルーパーは間違えやすいが、左腕に注目すれば区別は容易。腕が短く残っているものがヒューマン、まったく腕がないものがトルーパーというように見分ければいい。残りの人型クリーチャーは、銃による攻撃を行なってくるものをガンナーだと覚えておく。残りの1種であるゲートキーパーは外見がトルーパーと同じだが、Chart. 22のイベント発生時にしか出現しないので判別するまでもない。

施設職員が侵蝕されたヒューマンの肩にはIDカードが付いている。





ドッグタグレーダーユニットに反応するのもトルーパーの特徴のひとつ。

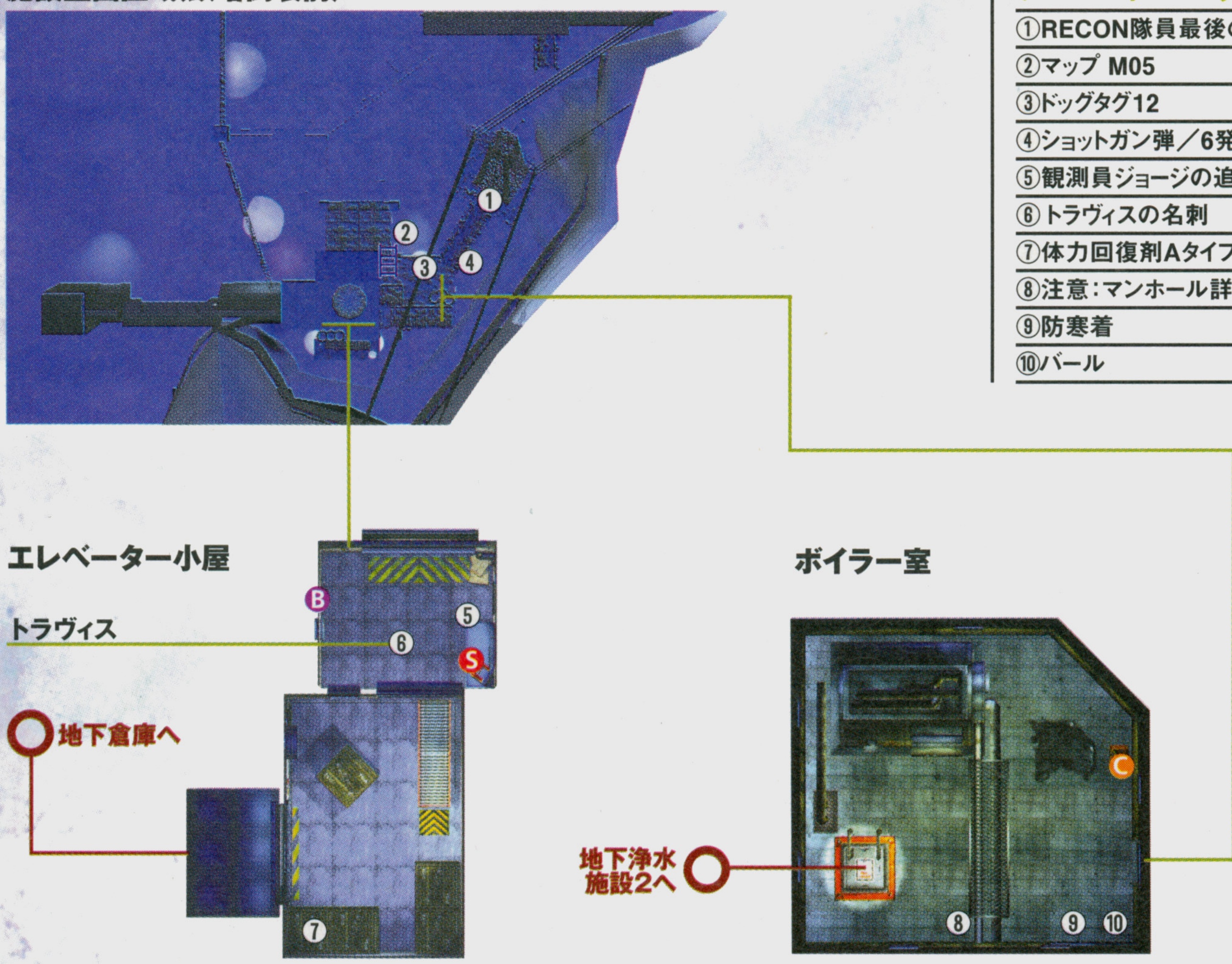
施設正面区域（鉄塔倒壊前）

Map.05・P113
Chart.23-25・P58-59

出現クリーチャー&トラップ
バグズ
セントリーガン

アイテム
①RECON隊員最後のメモ
②マップ M05
③ドッグタグ12
④ショットガン弾／6発
⑤観測員ジョージの追記
⑥トラヴィスの名刺
⑦体力回復剤Aタイプ
⑧注意：マンホール詳細
⑨防寒着
⑩バール

施設正面区域(鉄塔倒壊前)



施設正面区域の探索 Chart.23

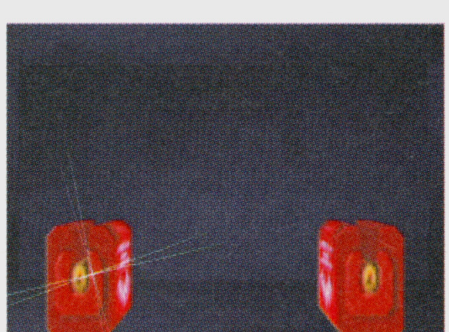
施設正面区域ではしばらく建物の外を探索することになる。しかし外で活動すると、猛吹雪のために時間の経過と共に少しずつライフにダメージを受けてしまう。これを防ぐためには、エレベーター小屋で出会ったジャーナリストのトラヴィスから貰った名刺にメモされている防寒着を入手する必要がある。



吹雪の中を防寒着を着ずに活動すると6秒ごとに1ポイントのダメージを受ける。

ボイラー室でバールを入手 Chart.24

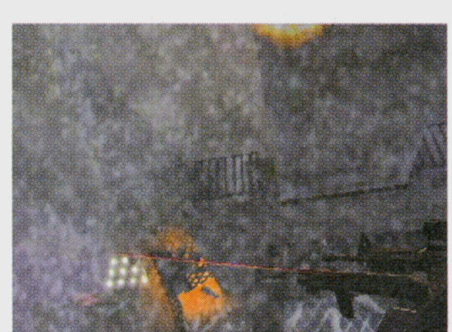
防寒着はボイラー室に入れば自動的に入手できる。室内に落ちているバールを拾い、バッテリーの充電をしたら外の探索に向かおう。ボイラー室のマンホールから移動できる地下浄水施設のアイテムを回収してから探索を始めてもいいが、βカードキーがないと浄水施設の奥まで進むことはできない。



浄水施設では火炎放射器の燃料とショットガンの弾を入手できる（P97参照）。

鉄塔を爆破してルートを作り出す Chart.25

バール入手後はエレベータ小屋に上がりシュガート中尉が仕掛けた爆弾で鉄塔を爆破する。凍死体が持っている起爆装置に電力を供給してから、爆発に巻き込まれて即死しないように梯子を降りよう。また、RECON隊員最後のメモは電力を供給すると消えてしまうので先に回収しておくこと。

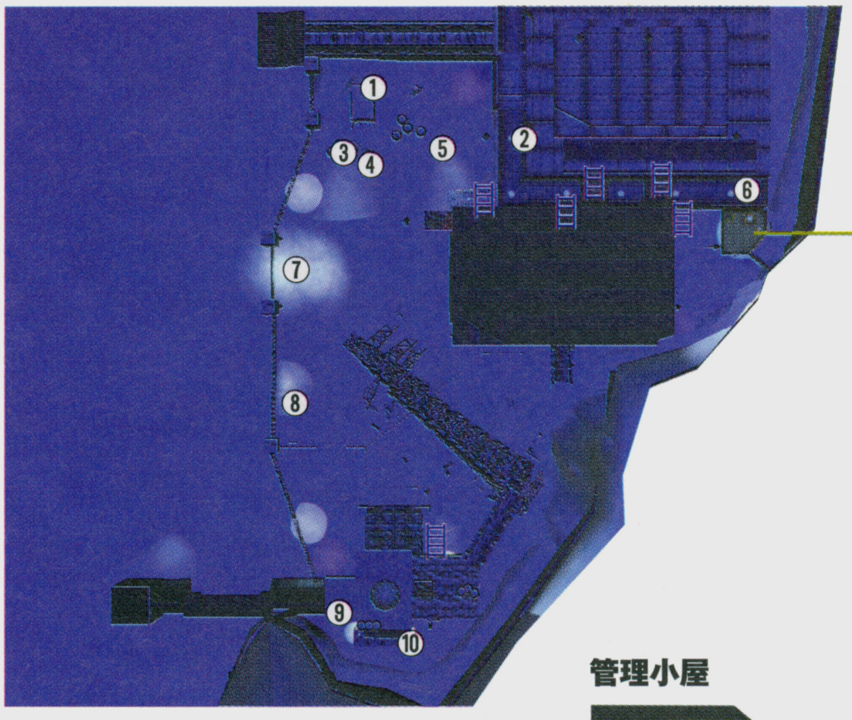


爆発時に降ってくる鉄骨は鉄塔に架けられている橋を屋根にすれば確実に防げる。

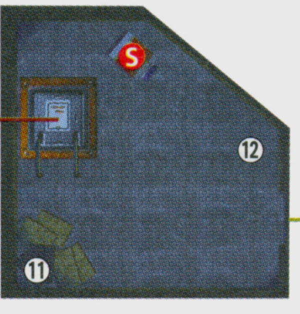
施設正面区域(鉄塔倒壊後)

Map.05•P113
Chart.26•P59

施設正面区域(鉄塔倒壊後)



管理小屋



出現クリーチャー&トラップ

- プレデター
- セントリーガン
- プラスチック爆弾

アイテム

- ①アルティミットランチャーAユニット
- ②体力回復剤Aタイプ
- ③火炎放射ユニット用燃料タンク(木箱)
- ④MTS専用ワクチン(木箱)
- ⑤RECON移動指示書:1
- ⑥SPR4用マガジン
- ⑦火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑧火炎放射ユニット
- ⑨火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑩ダブル回復剤Bタイプ
- ⑪注意:各種道具の整理
- ⑫RECON移動指示書:2

地上施設B棟へ向かう

鉄塔を爆破して倒せばフェンスに囲まれて行けなかった施設正面区域上部へのルートが開ける。しかしB棟の周囲を探索しても通行可能な入口は見あたらない。階段の下に残されているRECON移動指示書:1に従い、地下浄水施設からB棟へ入るために施設正面区域の右上にある管理小屋へ向かおう。



アイテムを回収しつつ管理小屋を目指す。火炎放射ユニットは必ず入手すること。

強敵プレデターを倒す方法

施設正面区域にはクリーチャーの中で唯一室外での活動が可能なプレデターが2体出現する。火炎放射攻撃が有効ではあるものの、射程の短い火炎放射ユニットで2体を相手にするのは危険を伴う。安全に倒すにはB棟の脇にある階段の上から狙撃するのが正解だが、戦わずに逃げてしまってもいい。



狙撃中にプレデターが逃げてしまったら、階段の下に降りておびき寄せよう。

管理小屋から地下浄水施設へ

Chart.26

管理小屋ではマーディガンの残したRECON移動指示書:2を入手できる。この指示書に従い、ボイラー室で入手したバールで管理小屋のマンホールをこじ開けて、地下浄水施設へ移動しよう。浄水施設以降はセーブなしでの探索が長く続く。管理小屋のセーブ端末を使いデータを記録しておくこと。

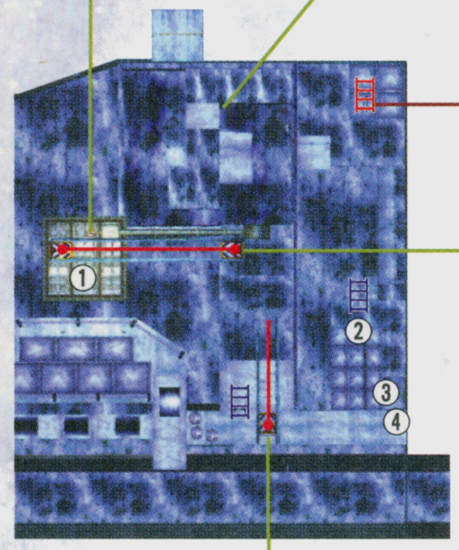


管理小屋に続くルートにはプラスチック爆弾やセントリーガンが仕掛けられている。

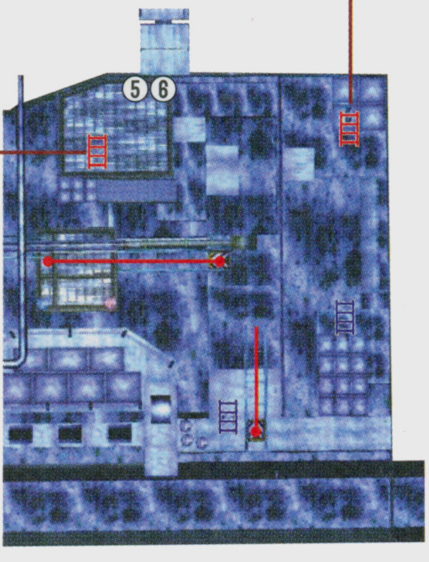
地下浄水施設1

Map.06•P114
Chart.27•P59

地下浄水施設1（排水前）



地下浄水施設1（排水後）



出現クリーチャー&トラップ

- バグズ
- トルーパー
- ナイトストーカー
- プラスチック爆弾

※トルーパーは移動できないエリアに出現するが、こちらから攻撃を仕掛けることは可能。

アイテム

- ①使用：バルブ
- ②ドッグタグ11
- ③体力回復剤Aタイプ
- ④マップ M06
- ⑤SPR4用マガジン
- ⑥火炎放射ユニット用燃料タンク
  体力回復剤Aタイプ

※⑤は排水後の貯水区画、⑥は貯水区画から階段を上ったところにある踊り場で入手できる。

貯水区画の水を排水

Chart.27

貯水区画の先にある梯子を使えば地上施設B棟の内部へ移動できる。しかしロックされている貯水区画のドアは開けることができず、排水前のマップの左中央にあるバルブを操作してこの水を排水することが必要となる。施設正面区域からの梯子を下りたら壁沿いにカニ歩きでマップの下部へ移動し、そこにある梯子を登った先のウンテイ1とウンテイ2を使ってバルブのある場所まで移動しよう。ウンテイ1から降りる際には真下に落ちるのではなく反動を付けてマップの上方向に飛ぶようにしなければウンテイ2につかまれる位置まで移動できないので注意。

瀕死のモリスが語った言葉

バルブまでの移動中に2回イベントが挿入される。そのなかで、モリスという男の言葉から、今回の事件に施設内の水が関係していることと、施設の総責任者がファルケンという人物であることが判明する。



施設内にある水の秘密を語ることなくモリスは静かに息を引き取る。

クリーチャーへの対処

浄水施設には空を飛ぶナイトストーカーが出現する。攻撃動作ができない梯子の移動中に襲われないように、付近を飛んでいるナイトストーカーは、梯子に掴まる前に必ず撃ち落とすように心掛けたほうがいい。

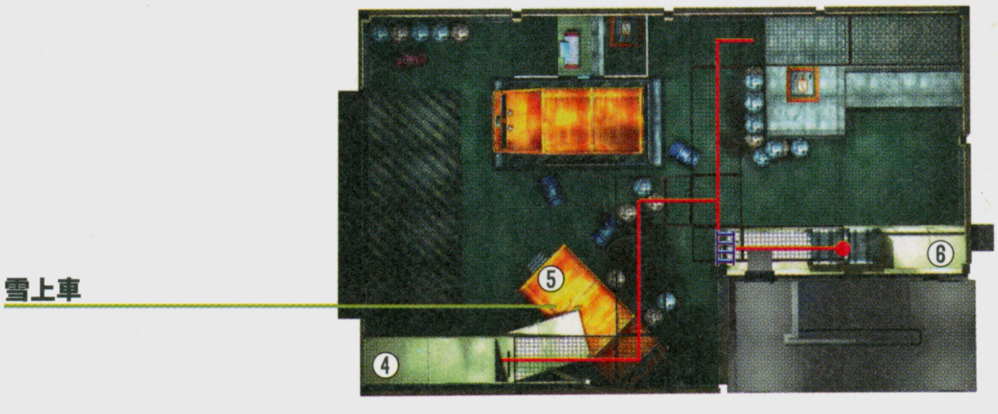


トルーパーは離れた位置からメインショットで狙撃すれば楽に倒すことができる。

地上施設B棟／1F駐車場

Map.06•P115
Chart.28-29•P59





出現クリーチャー&トラップ
バグズ
トルーパー

アイテム
①整備士グラハムの手記
②体力回復剤Aタイプ
③RECON移動指示書:3
④アルティミットランチャーミサイル弾
⑤MTS専用ワクチン バッテリー増設パーツ 体力回復剤Bタイプ
⑥SPR4用マガジン

※雪上車の荷台に入っている⑤のアイテムは、Chart.32で雪上車の鍵を手に入れたあとで入手可能になる。

駐車場侵入後の展開 Chart.28

特殊マンホールのある小部屋から出ると、ドラム缶が爆発して侵入に使ったルートが使えなくなる。また、先着したRECON隊員がクリーチャーの侵入を防ぐために階段室のドアへ鍵を掛けて封鎖しているため、階段を使って仲間が集合しているB棟2Fの医務室に行くこともできない。駐車場に閉じこめられたように思えるが、落ちているRECON移動指示書:3の指示に従い、階段室に通じているという別ルートの探索を始めよう。駐車場から出るには雪上車の裏にある特殊マンホールを使って、B棟の侵入時に通過した地下浄水施設の別エリアへ移動すればいい。

リフトで雪上車を上げる Chart.29

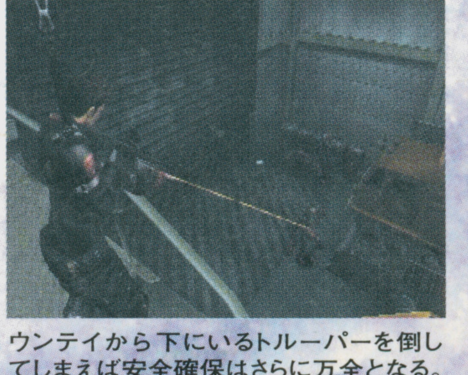
リフトのスイッチを押せば雪上車が持ち上がり地下浄水施設2へ通じる特殊マンホールまで移動できる。スイッチまでのルートを塞ぐ炎はスプリンクラーで消火するか、ウンテイを利用して越えてしまおう。



炎を消火するスプリンクラーにはちょっとした弊害があるので注意(右参照)。

スプリンクラー使用時の注意

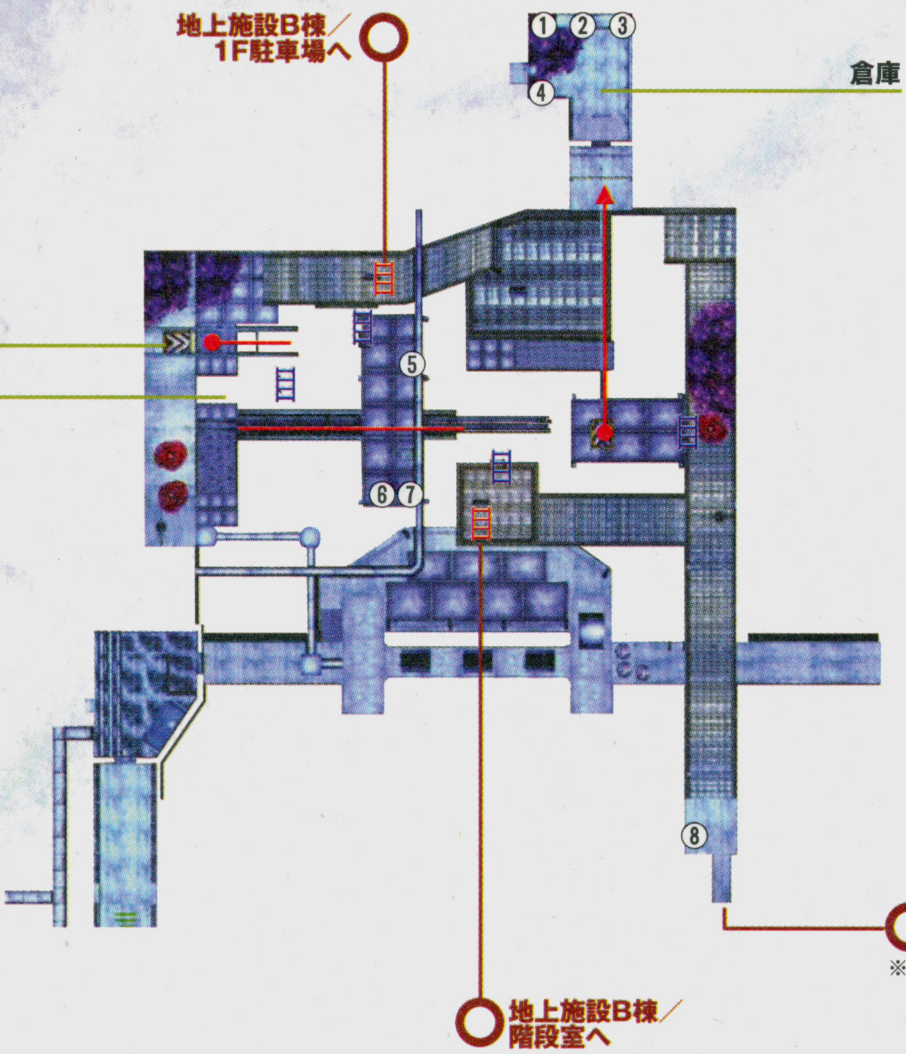
炎をスプリンクラーで消火してしまうと、駐車場が水浸しになりリキッドの出現とトルーパーのパワーアップを誘発してしまう。安全を優先するなら炎はウンテイを使って越えるようにしたい。



ウンテイから下にいるトルーパーを倒してしまえば安全確保はさらに万全となる。

地下浄水施設2

Map.06•P114
Chart.30•P59



※この時点では携帯しているバッテリーの容量不足でドアのロックを解除できない。Chart.33でバッテリーの容量を増設すると通過できるようになる。

出現クリーチャー&トラップ
バグズ
ナイトストーカー
トルーパー
侵蝕ガントラップ
セントリーガン
プラスチック爆弾

アイテム
①グレネード弾／12発
②体力回復剤Aタイプ
③火炎放射ユニット用燃料タンク
④6連グレネードランチャーユニット
⑤ショットガン弾／6発
⑥アルティミットランチャーミサイル弾
⑦体力回復剤Bタイプ
⑧注意：バッテリー式開閉扉

※この時点では①～④のアイテムを入手することはできない。

中央の梯子からB棟へ戻る Chart.30

駐車場にあったもうひとつの特殊マンホールを使うと地下浄水施設の別エリアへ移動できる。ここからB棟の階段室へ行くには、マップ中央にある梯子を登ればいい。別エリアの地下浄水施設を探索したときのように、梯子の移動中にナイトストーカーから攻撃を受けないように周囲に気を配りながら進もう。



下の水槽に落下すると即死してしまう。このエリアの移動は慎重に行なうこと。

ウンテイを活用する

中央の梯子まで移動するには、破壊されて傾むいた通路を滑り降り、そこから階段を登った先にあるウンテイを利用する。移動ルートは事前にイベントで説明があるので迷うことはないはず。ウンテイ中にナイトストーカーに噛みつかれた場合は、方向キーを連打して振りほどき動作を行なうこと。振りほどきにリージョンアクションボタンを使っていると、噛みつきが外れた瞬間にデニスがウンテイを離してしまう可能性があり、下に足場がなければそのままゲームオーバーとなってしまう。また、ウンテイの端から正面の梯子に飛び移れば、⑤～⑦のアイテムが落ちている場所へ行くことができる。階段室へ通じる梯子まで移動すると戻れなくなるので先に回収しておこう。

ウンテイを渡ったあとは

倉庫まで行くにはケーブルを滑り降りるためのBハーネスが必要となるため、この時点では室内のアイテムを回収することはできない（P97参照）。また、地下トンネルDパートへのドアもバッテリーを増設しない限りロックの解除は不可能。どちらもとりあえずは無視してB棟の階段室へ進もう。

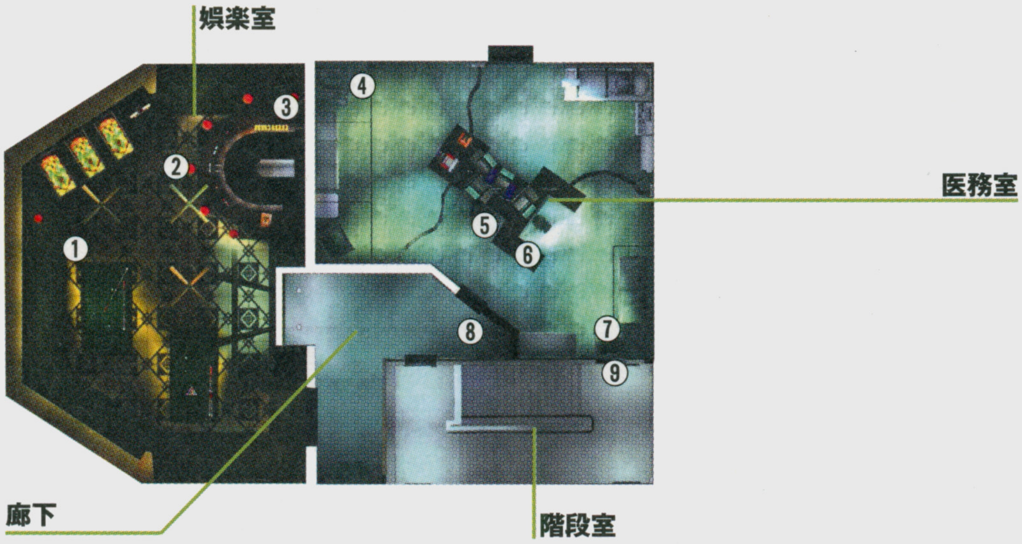


倉庫のアイテムは魅力的だが入手できるようになるのはかなり先の話。

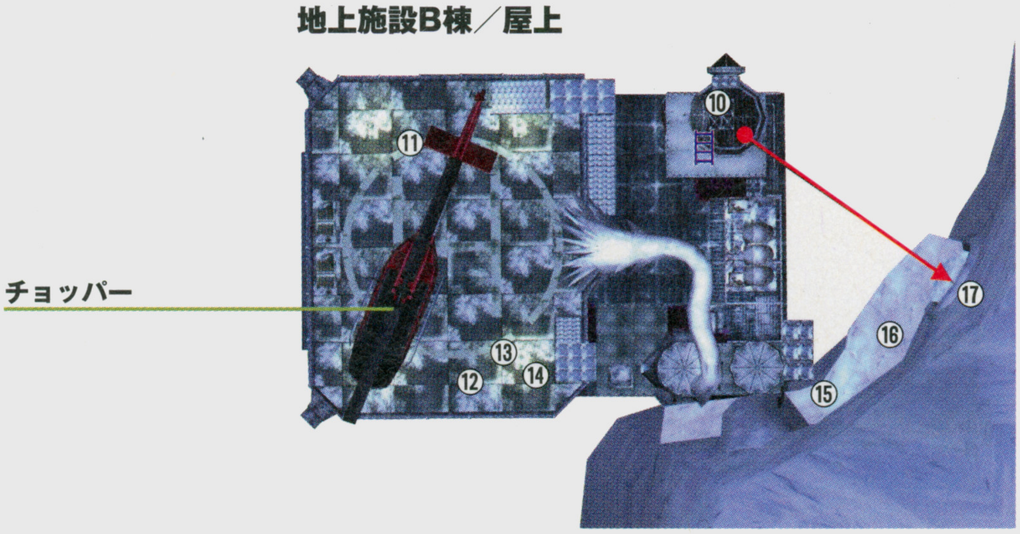
地上施設B棟／2F居住区域・屋上

Map.06•P115
Chart.31-32•P59-60

地上施設B棟／2F居住区域



地上施設B棟／屋上



出現クリーチャー&トラップ

- プラスチック爆弾
- ヒューマン

アイテム

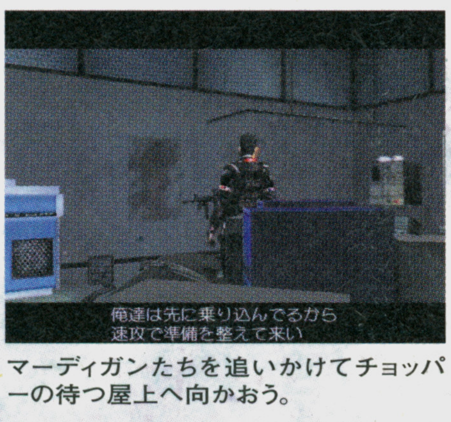
- ①火炎放射ユニット用燃料タンク
- ②雪上車の鍵
- ③MTS専用ワクチン
- ④生命体のウィークポイント
- ⑤RECON緊急作戦指示書
- ⑥施設内設備概要
- ⑦体力回復剤Aタイプ
  体力回復剤Aタイプ
- ⑧施設：地上施設B棟
- ⑨ソニアからシンディへの手紙
- ⑩ダブル回復剤Aタイプ
- ⑪ショットガン弾／6発
- ⑫火炎放射ユニット用燃料タンク（木箱）
  火炎放射ユニット用燃料タンク（木箱）
- ⑬SPR4用マガジン
- ⑭ドッグタグ9
- ⑮アルティミットランチャーミサイル弾
- ⑯アルティミットランチャーミサイル弾
- ⑰ダブル回復剤Bタイプ

※⑪～⑭のアイテムは2層構造になっているヘリポートの下層部分にある。また、この時点では⑮～⑰のアイテムを入手することはできない。(P94参照)

医務室で仲間と合流

Chart.31

地下浄水施設を通過して階段室まで移動したら、仲間が集合しているB棟2Fの医務室に向かう。廊下に入るとイベントが発生し、マーディガンたちに同行して発電所の爆破に向かうことになる。



マーディガンたちを追いかけてチョッパーの待つ屋上へ向かおう。

B棟屋上でのイベント

Chart.32

屋上ではマーディガンたちが給水タンクに張り付いたクリーチャーと交戦状態にある。このクリーチャーはイベントの一部として出現しているため、チョッパーの前まで移動して次のイベントを発生させなければいくら攻撃しても倒すことはできない。また、チョッパー前で発生するイベント後にB棟2Fの娯楽室へ自動的に移動させられてしまうので、イベントを発生させる前に屋上にあるアイテムを回収したほうが効率的。屋上にもケーブルが張られているが、地下浄水施設2と同様にハーネスBがなければ先にあるアイテムを回収することはできない。

施設内の仲間をバックアップ

屋上でのイベント後は発電所の爆破任務から外される。そしてマーディガンに渡されたドッグタグレーダーユニットを使って研究エリアの爆破に向かったまま連絡が途絶えた先発隊を探索することになる。屋上のイベントから引き続き発生する娯楽室のイベントでは、フォート・スチュアートの生き残りであるシステムエンジニアのソニアから研究エリアと起爆装置に関する情報を聞ける。彼女から1F駐車場に停めてある雪上車の鍵を受け取ったあとは、地下トンネルDパートでクリーチャーに囲まれて無線で応援要請をしてきたRECON隊員のテイラー救出に向かおう。

地下トンネルDパート

Map.03•P116
Chart.33-35•P60



出現クリーチャー&トラップ

ウォッチドッグ
リキッド
セントリーガン
プラスチック爆弾

ア イ テ ム

①研究員デュエインの手記
②ドッグタグ6
③体力回復剤Bタイプ(木箱)

Dパートへ向かう前に

Chart.33-34

地下トンネルDパートは地下浄水施設2のロックされているドアの先にある。ロックを解除するのに必要なバッテリー増設パーツをB棟1Fの駐車場に立ち寄って雪上車の荷台から入手しておこう。



雪上車の鍵は自動的に使用されない。アイテム画面から自分で選択すること。

ウォッチドッグは無理せず倒す

Dパートの上層から新たな強敵ウォッチドッグが出現する。戦いに慣れるまではメインショットだけで倒そうとせずにショットガンや火炎放射などのサブショットも惜しまずに使ったほうがいい。



遠距離ならメインショットで攻撃。接近戦ではショットガンに切り替えるといい。

転倒している列車を利用

Chart.35

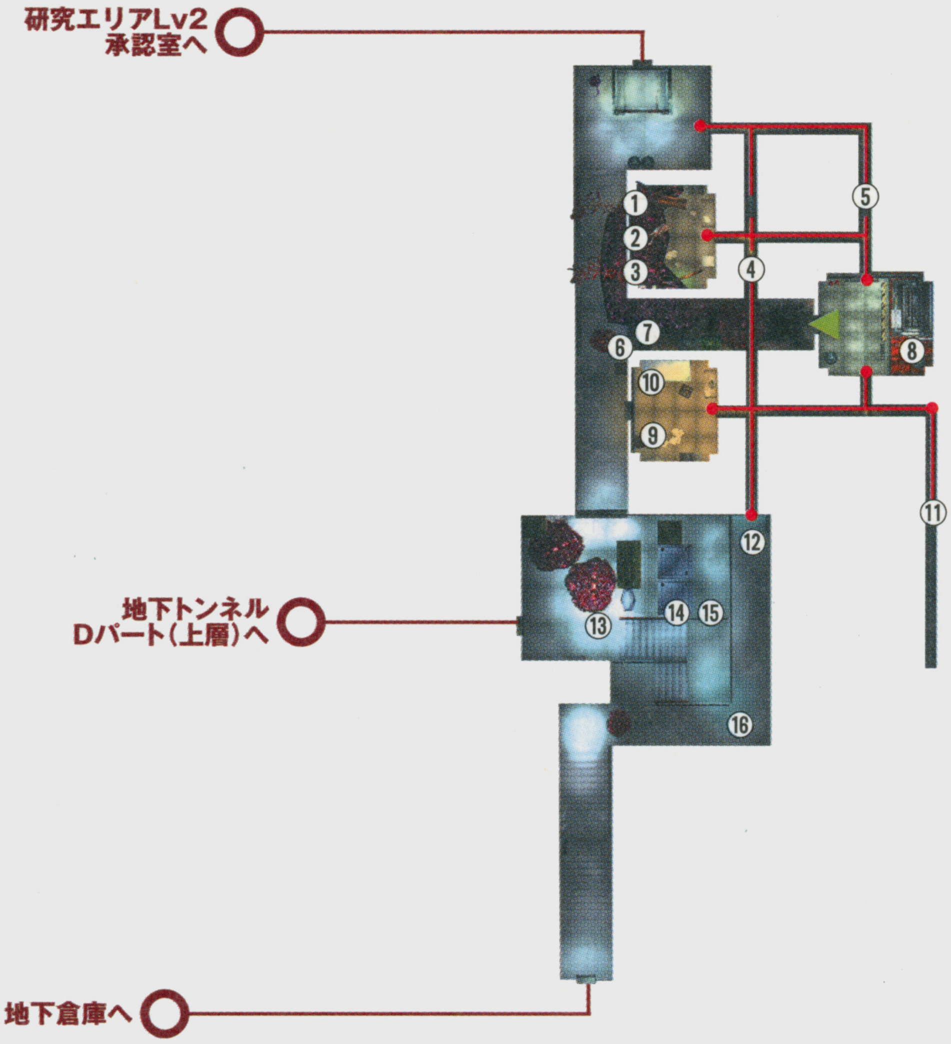
Dパートには既にテイラーの姿はなくクリーチャーが出現するだけ。アイテムを回収したらすぐに研究エリアLv2連絡通路へ進もう。進路が細くなっている場所でウォッチドッグに囲まれないように注意。



転倒した列車の上に登れば安全にウォッチドッグを攻撃することができる。

研究エリアLv2連絡通路

Map.03・P117
Chart.36・P60



出現クリーチャー&トラップ

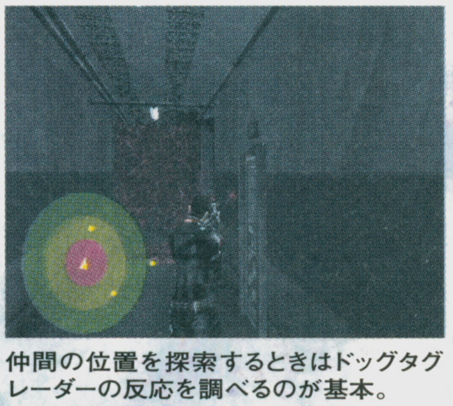
- バグズ
- ウォッチドッグ
- 侵蝕ガントラップ

アイテム

- ①研究員ジュリアン最後のメモ
- ②メタルプレート2
- ③ドッグタグ3
- ④火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑤体力回復剤Bタイプ
- ⑥MTS専用ワクチン(木箱)
- ⑦体力回復剤Aタイプ(木箱)
- ⑧アルティミットランチャーミサイル弾
- ⑨特殊迎撃ユニット
- ⑩火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑪ドッグタグ13
- ⑫注意:通風孔詳細
- ⑬研究員カーティスのメモ
- ⑭ダブル回復剤Aタイプ
- ⑮ドッグタグ7
- ⑯検索閲覧データ「ハ」

ドッグタグレーダーで仲間を探索

研究エリアLv2連絡通路を探索するとドッグタグレーダーに3つの反応が出る。このうちマップ上部にある部屋から出ているものがテイラーの持つドッグタグの反応。侵蝕で覆われているドアを開けることはできないので、部屋のなかに入る方法を見つけることがこのエリアでの課題となる。


仲間の位置を探索するときはドッグタグレーダーの反応を調べるのが基本。

部屋には通風孔から進入

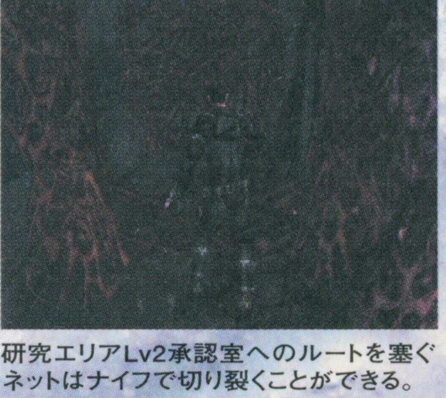
Chart.36

侵蝕でドアが塞がれた部屋には連絡通路に張り巡らされた通風孔を使って進入する。マップ上の通風孔の繋がりを参考にしてドッグタグの反応があった部屋まで移動しよう。室内では残念ながら既にテイラーが事切れているが、傍らに落ちているメタルプレート2を入手することができる。


鍵の掛かってない部屋と廊下の通風孔が侵蝕で密室となった部屋へ通じている。

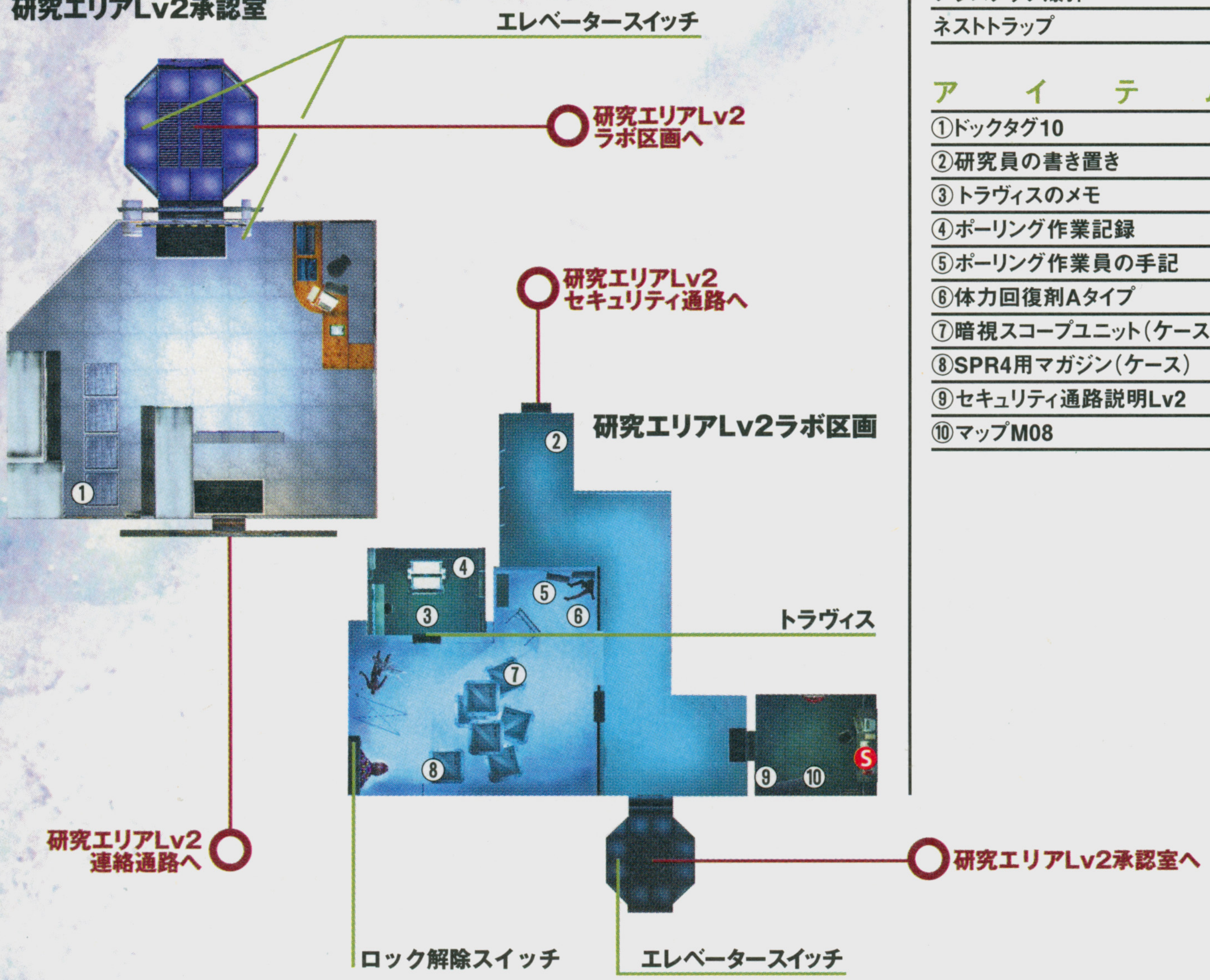
メタルプレートの入手後

メタルプレートを入手すると、イベントで研究エリアLv2承認室にある滅菌エレベーターのロックが解除される。クリーチャーに襲われて命を失ったテイラーの任務を引き継ぎ、起爆装置を起動させるために研究エリアLv2へ向かおう。起爆装置の位置はマップ画面を開けば見ることができる。


研究エリアLv2承認室へのルートを塞ぐネットはナイフで切り裂くことができる。

研究エリアLv2承認室・ラボ区画

Map.08•P118
Chart.37-38•P60



出現クリーチャー&トラップ
バグズ
ヒューマン
ナイトストーカー
プラスチック爆弾
ネストトラップ

ア イ テ ム
①ドックタグ10
②研究員の書き置き
③トラヴィスのメモ
④ボーリング作業記録
⑤ボーリング作業員の手記
⑥体力回復剤Aタイプ
⑦暗視スコープユニット(ケース)
⑧SPR4用マガジン(ケース)
⑨セキュリティ通路説明Lv2
⑩マップM08

T.G.ユニットで周囲を確認

研究エリアLv2ラボ区画は管理棟連絡通路と同様に暗闇となっている。目標物の所在を遠距離から確認するためのT.G.ユニットと、銃撃補助用に特殊迎撃ユニットを併せて使うといい。ここで手に入る暗視スコープユニットも暗闇での目標物確認に使用できるが、前者の装備のほうが扱いやすい。



暗視スコープユニットはサブショットと併用できるが、照準は手動で行なう。

スイッチを押してセキュリティを解除

Chart.38

研究エリアLv2セキュリティ通路へ通じる扉はロックされているので、このロックを解除するセキュリティスイッチがある倉庫へ行こう。倉庫には、ナイトストーカーとバグズを生み出すネストトラップがいる。スイッチを押す前にこれらを片づけておくと、アイテム回収やロックの解除が安全に行なえる。



積まれているケースの奥にスイッチがある。ケースを破壊して奥へ進もう。

ヒューマンは無視してOK

作業室の扉を開けると、ヒューマンが出現する。遭遇イベントがあるため、倒さなければ先に進めないように思えるが、倒さずに進むことも可能だ。ちなみに倒せば今後は出現しないが、この場所に再度訪れる必要がないことと、イベントの進行に影響がないことを考えると、相手にしなくてもいい。



ヒューマンが出てきた部屋のなかにはトラヴィスがいる。

研究エリアLv2セキュリティ通路・機密区画

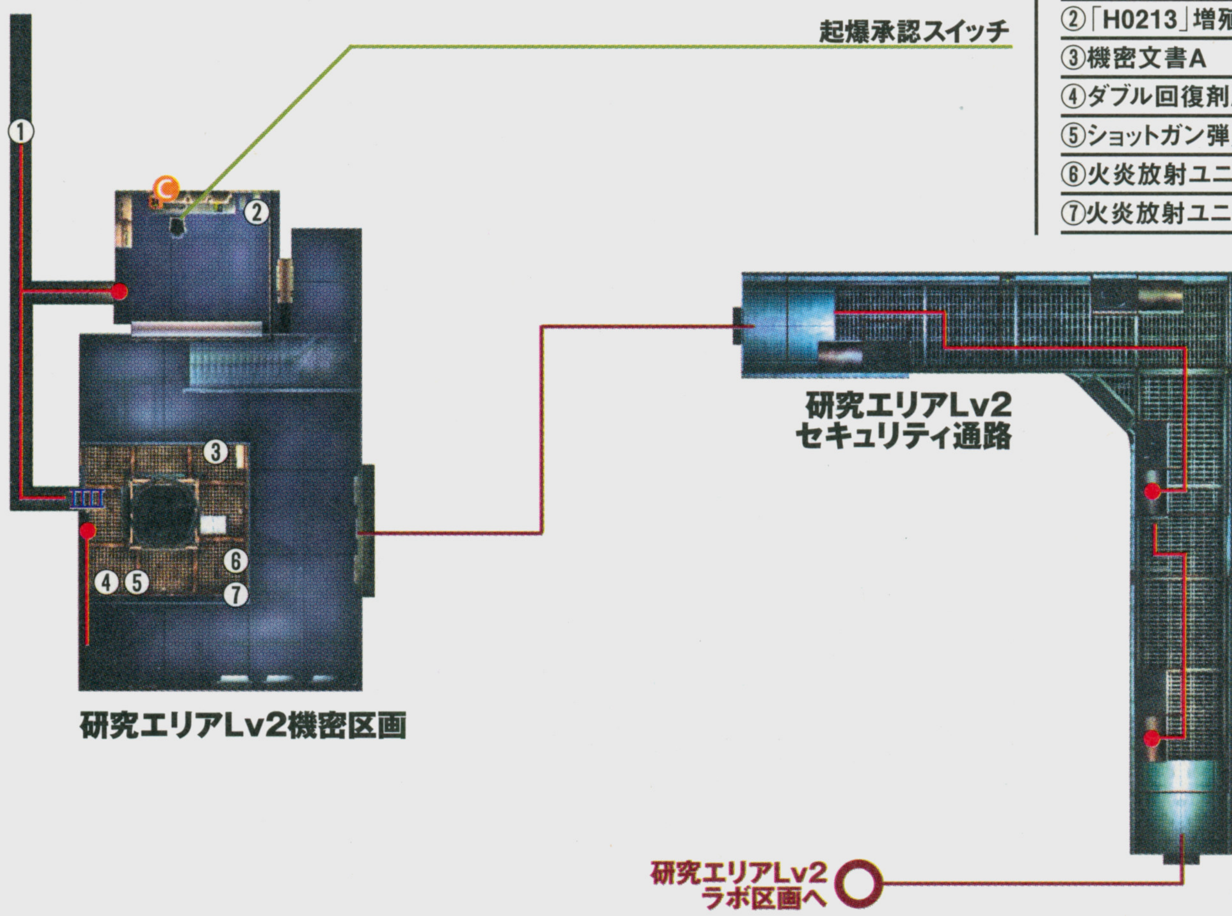
Map.08・P118
Chart.39-40・P61

出現クリーチャー&トラップ

- バグズ
- ヒューマン
- ナイトストーカー
- リキッド

アイテム

- ①ショットガン弾／12発
- ②「H0213」増殖データ
- ③機密文書A
- ④ダブル回復剤Aタイプ
- ⑤ショットガン弾／12発
- ⑥火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑦火炎放射ユニット用燃料タンク



セキュリティ通路はウンテイで抜ける

研究エリアLv2セキュリティ通路は床に電気が流れているため、そのまま通り抜けようとすると体力を大幅に消耗する。天井に張ってある金網をウンテイの要領で使おう。床に触れず、無傷で通り抜けることが可能だ。ちなみに起爆承認スイッチを押したあとは電気が止まるようになっている。

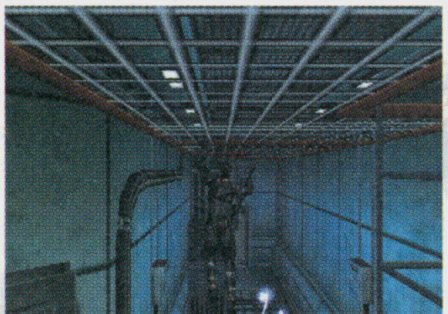
起爆承認スイッチを押す

Chart.40

研究エリアLv2機密区画まできたら、あとは奥にある制御室に入って起爆承認スイッチを押すだけ。研究エリアLv2機密区画では、ヒューマン、ナイトストーカー、バグズが襲ってくる。無視して通り抜けることも可能だが、③〜⑦のアイテム回収を考えると、訪れた段階で倒しておいたほうがいい。

アイテム回収は帰り際に

②以外のアイテムは、制御室からつながっている通風孔を利用しないと取れないようになっているので、起爆承認スイッチを押してから回収しよう。なお通風孔からアイテムのある場所に降りるとき、梯子に飛び移らず、そのまま降りようとすると、転落死でゲームオーバーになるので注意すること。



床に流れている電流は触れると8ダメージ。金網を使って渡ろう。



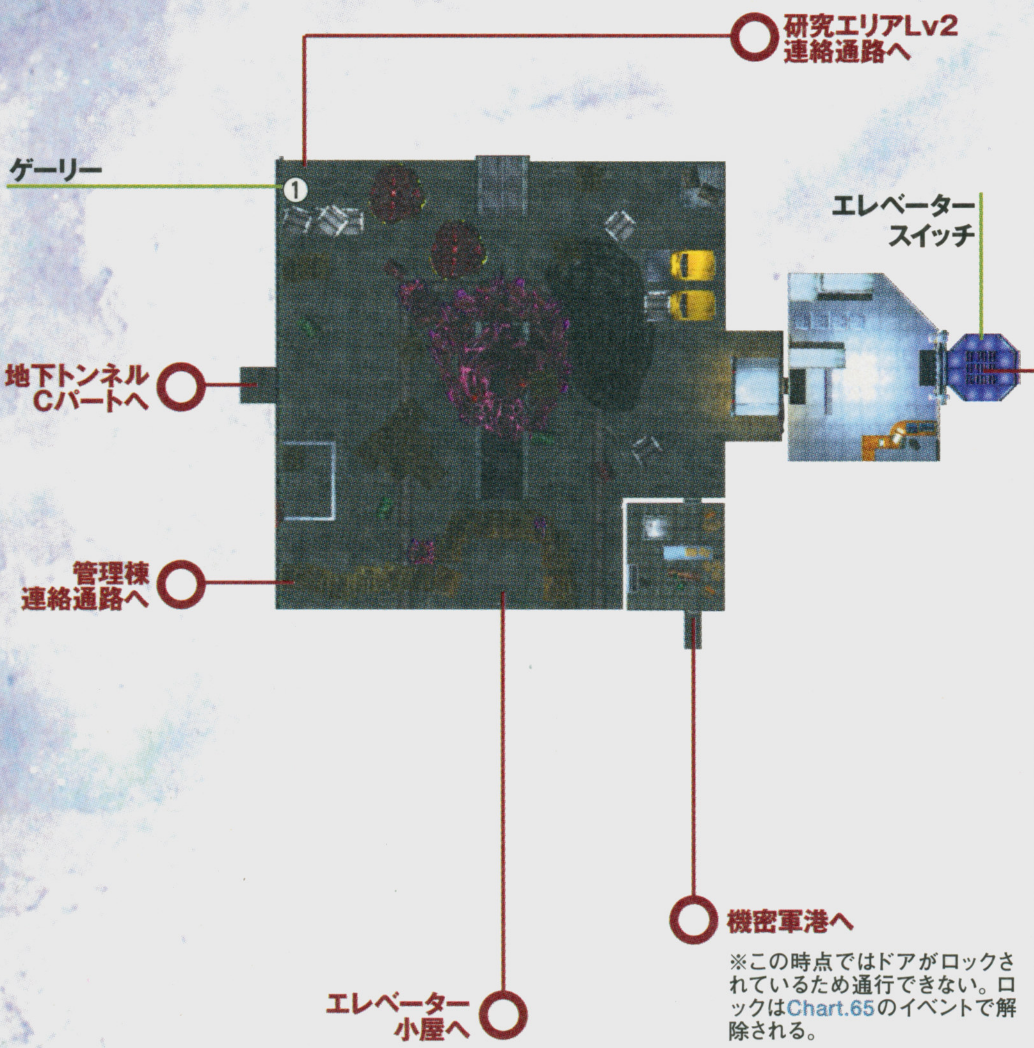
クリーチャーを相手にする場合は、比較的安全な階段の上を活用する。



アイテム回収後は、通風孔の横にあるパイプに飛び移って戻ろう。

地下倉庫（侵蝕後）

Map.03•P111
Chart.41-42•P61



出現クリーチャー&トラップ
バグズ
ウォッチドッグ
ガンナー
マットトラップ
スパイクトラップ
ネストトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド

アイテム
①メタルプレート1

上層から敵を狙い撃ち

侵蝕が進んだあとの地下倉庫には、銃撃を使うガンナーや素早いウォッチドッグといった厄介なクリーチャーが徘徊している。これらのクリーチャーを始末せずに下層へ降りると痛手を被ることになるので、攻撃を受けにくい上層から狙えるクリーチャーは、すべて排除しておくといいだろう。



ガンナーの銃撃は上層にいても当たることがあるので、先に倒しておくこと。

傷を負っているゲーリーに会う

Chart.41

地下倉庫には、ドックタググレーダーユニットに反応する3体の生命体が存在する。2体は元RECON隊員であるガンナーで、残りの1体は傷を負っているゲーリー。コンテナの影に身を潜めているゲーリーに会うと、研究エリアLv1ラボ区画に入室するために必要なパスコードが記されたメタルプレート1が手に入る。

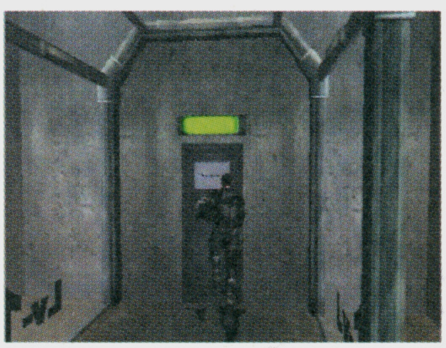


ゲーリーに会うとシンディとの通信イベントが発生する。

エレベーターでラボ区画へ

Chart.42

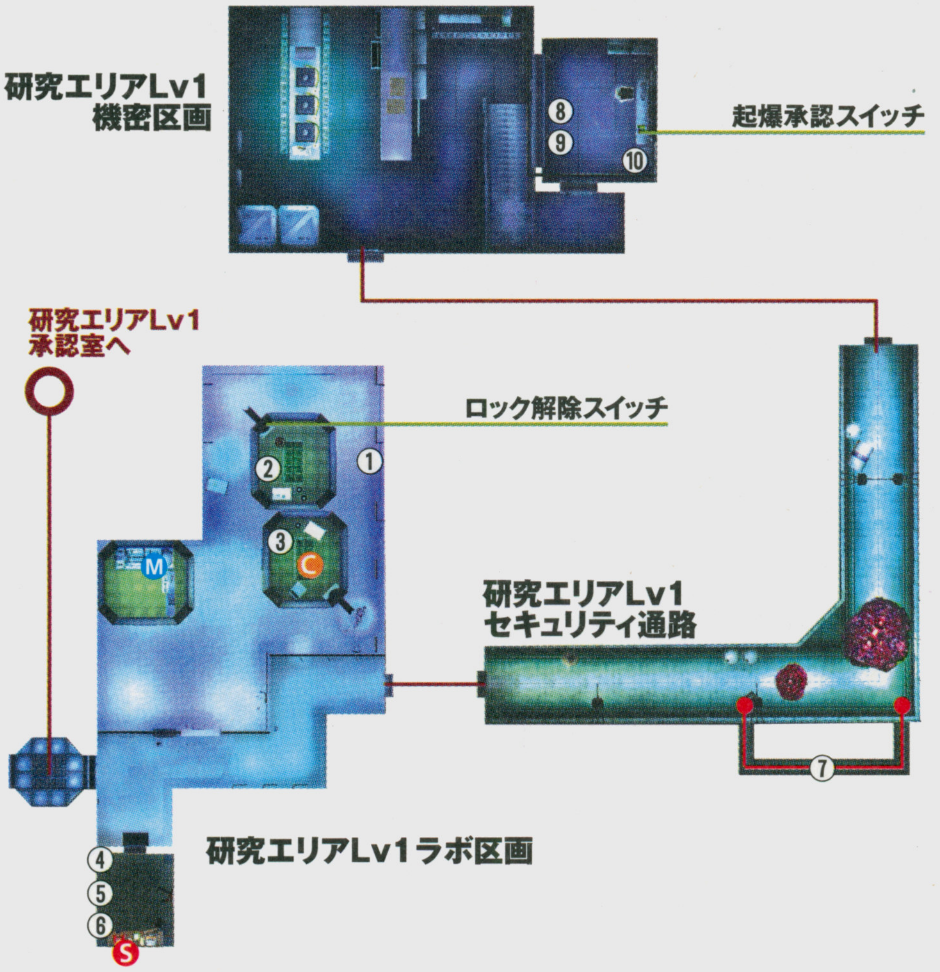
メタルプレート1を入手したら、研究エリアLv1承認室にあるエレベーターで研究エリアLv1ラボ区画へ行こう。ちなみに研究エリアLv1にはMTS、充電器、セーブ端末はあるが、弾薬補給庫がない。もしもクリーチャーとの戦闘でメインショットを多用しているのなら、一度緊急治療室あたりに戻って弾薬を補充したい。



シンディにパスコードを教えてもらった部屋が研究エリアLv1承認室。

研究エリアLv1ラボ区画・セキュリティ通路・機密区画

Map.07・P119
Chart.43-45・P61



出現クリーチャー＆トラップ

バグズ
ヒューマン
マットトラップ
スパイクトラップ
ネストトラップ
リキッド
セントリーガン
プラスチック爆弾

アイテム

①体力回復剤Aタイプ
②3点オートサイトユニット
③「H0213」の所見
④セキュリティ通路説明Lv1
⑤マップM07
⑥シンディのメモ
⑦体力回復剤Aタイプ
⑧体力回復剤Bタイプ
⑨MTS専用ワクチン
⑩「H0213」研究考察

免疫力をチェックしよう

研究エリアLv1ラボ区画の特徴のひとつとして、床にリキッドが大量に撒かれていることがあげられる。リキッドはその場に止まってさえいなければダメージを受けることはないので、それほど恐ろしい存在ではない。しかしデニスが侵蝕状態に陥っている場合だと話は別。触れる度にダメージを受けてうずくまってしまうため、大きな足かせになってしまう。このエリアに来たらまずは免疫力をチェックしておこう。もし免疫力が著しく低下しているようなら、フロアを探索する前に、一度MTSがある治療室に立ち寄ってライフと免疫力を回復しておく必要がある。ちなみにエレベーターを出て右側にある管理室には、マップとセーブ端末がおかれているので、最初に立ち寄っておこう。

ロックの解除は手際よく

Chart.43

研究エリアLv2と同様に、Lv1ラボ区画からLv1セキュリティ通路へ通じる扉はロックされており、ロックを解除するためのセキュリティスイッチは手術室にある。手術室にはバグズを吐き出すネストトラップがいるため、長居は危険。手術室内でのアイテム回収からスイッチを押すまでは、手際よく行動する。



手術室には3点オートサイトユニットもあるので、忘れずに取ること。

起爆承認を完了させる

Chart.45

機密区画にある制御室にはもうひとつの起爆承認スイッチがある。スイッチを押すと、シンディとの通信イベントが発生し、2F居住区画の医務室へ戻ってほしいと伝えられる。ちなみに起爆承認スイッチを押す順番は、プレイヤーが任意で決めることができる。本書では、2F居住区画からの移動距離が短い研究エリアLv2を先に攻略するように推奨しているが、研究エリアLv1→研究エリアLv2というルートでも問題はない。シンディとの通信イベントは、ふたつめの起爆承認スイッチを押した段階で発生するので、すでに研究エリアLv1機密区画にある起爆承認スイッチを押していた場合は、研究エリアLv2にある起爆承認スイッチを押した段階で発生することになる。

地下トンネルAパート(侵蝕後)

Map.02・P109
Chart.46-51・P62



出現クリーチャー&トラップ

- バグズ
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- 侵蝕ガントトラップ
- リキッド
- エグゼキューショナー

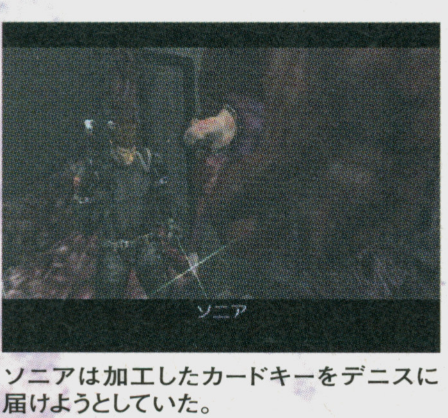
アイテム

- ①グレネードランチャーユニット
- ②施設発電システムに関して
- ③列車の鍵
- ④発電所区域マップ

βカードキーを入手する

Chart.46

2F居住区画へ行く途中、階段の2階でソニアが侵蝕に取り込まれていることを確認するイベントが発生し、βカードキーを入手できる。このβカードキーはαカードキーを加工して作られている。よって、いままでに開けていないαカードリーダーの扉があっても、このβカードキーを使って開けることが可能だ。

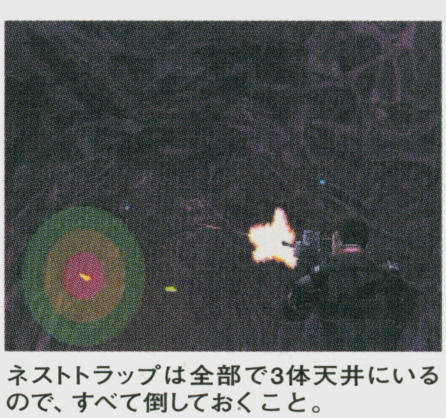


ソニアは加工したカードキーをデニスに届けようとしていた。

ボス戦の前にネストトラップを排除

Chart.48

医務室に戻ったあとは、地下トンネルAパートの列車を使って発電所区域を目指すことになる。列車を動かすために必要な列車の鍵はセキュリティルームにあるが、部屋の前ではボスが待ちかまえている。ボス戦では通路などにいるバグズが入り込んでくるので、ネストトラップとバグズはある程度倒しておきたい。



ネストトラップは全部で3体天井にいるので、すべて倒しておくこと。

列車を使って発電所へ

Chart.50

エグゼキューショナーを倒すと、セキュリティルームの扉を覆っている侵蝕が崩れ、部屋のなかに入れるようになる。アイテム画面で列車の鍵を使って、発電所区域に行こう。ちなみに天井に侵蝕で取り込まれたRECON隊員がいるため、ドッグタグレーダーに反応は出るが、ドッグタグは手に入らない。



列車に乗るとしばらく施設内には戻れない。MTSで回復しておこう。



エグゼキューショナー
EXECUTIONER

「H0213」によって侵蝕された生物と、フォート・スチュワート内にあるコンテナが融合したクリーチャー。侵蝕状態にないあらゆる生命体に襲いかかる。コンテナを取り込んでいる触手部分は銃撃さえも跳ね返す強度を持っており、攻撃だけでなく、本体を防衛する役割を兼ねている。

DATA FILE

HP：1000　弱点：なし

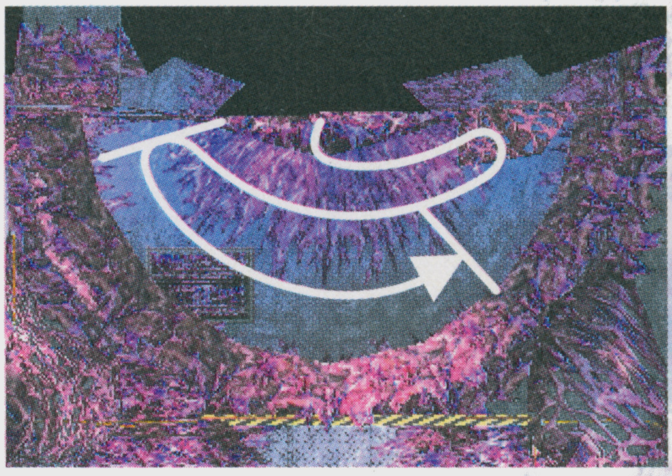
攻撃名	種別	攻撃力	攻撃行動
振り下ろし	物理	15P※	デニスに向かってコンテナを3回振り下ろす。
なぎ払い	物理	20P	コンテナを振り下ろし、なぎ払う。
侵蝕ガス	侵蝕	10%	本体から侵蝕ガスを放出する。

※3回目の振り下ろしは20P

攻撃パターンと軌道を覚えよう

エグゼキューショナーの攻撃は全部で3パターン。振り下ろし攻撃は、デニスがいる場所めがけて触手のコンテナを3回振り下ろす。触手を上空で振り回す前動作があるので、その動きを確認したら、すぐにその場から離れよう。ただし、本体と外周を結ぶ直線上が攻撃範囲となっているので、その軸から逸れるように避けること。なぎ払い攻撃は、マップ上にある障害物を一掃するように触手を振る。右に掲載しているのは左から右に向かって振るときの動き。伸ばした触手を右から左に小さく振る前動作があるので、この動きを確認したらマップの右側に移動すれば回避できる。左から右に触手を振った場合は、左側へ逃げること。侵蝕ガス攻撃はデニスが本体に接近しているときに掛けてくる。ガスを出すときは触手を垂直に立てるので、その動きを確認したら外周に向かって逃げよう。

なぎ払い攻撃の動き



早期決着を狙うならショットガン

上で紹介した攻撃パターンと回避方法を使いながら遠距離から銃撃していれば、安全に倒すことができる。ただしメインショットは与えられるダメージが小さいため、倒すまでにはかなりの時間を要する。多少の危険は伴うが、ショットガンで接近戦を挑めば短時間で倒すことが可能だ。具体的なやり方としては、まず振り下ろし攻撃かなぎ払い攻撃を回避し、すぐにコアがある触手の根本まで移動。そしてコアが露出したときにショットガンを至近距離から撃ち込む。これを繰り返していればOK。ズームスコープユニットを装備し、Ⓧボタンでサブショット用の構えに切り替えて主観モードで照準を合わせれば、より正確にコアを狙える。ちなみに戦闘中に入手できるグレネードランチャーを使う場合は、外周に密着するくらいの位置から攻撃しないと、爆風でデニスまでもがダメージを受けてしまう。



攻撃を回避する場合、マットトラップを踏まないように注意すること。

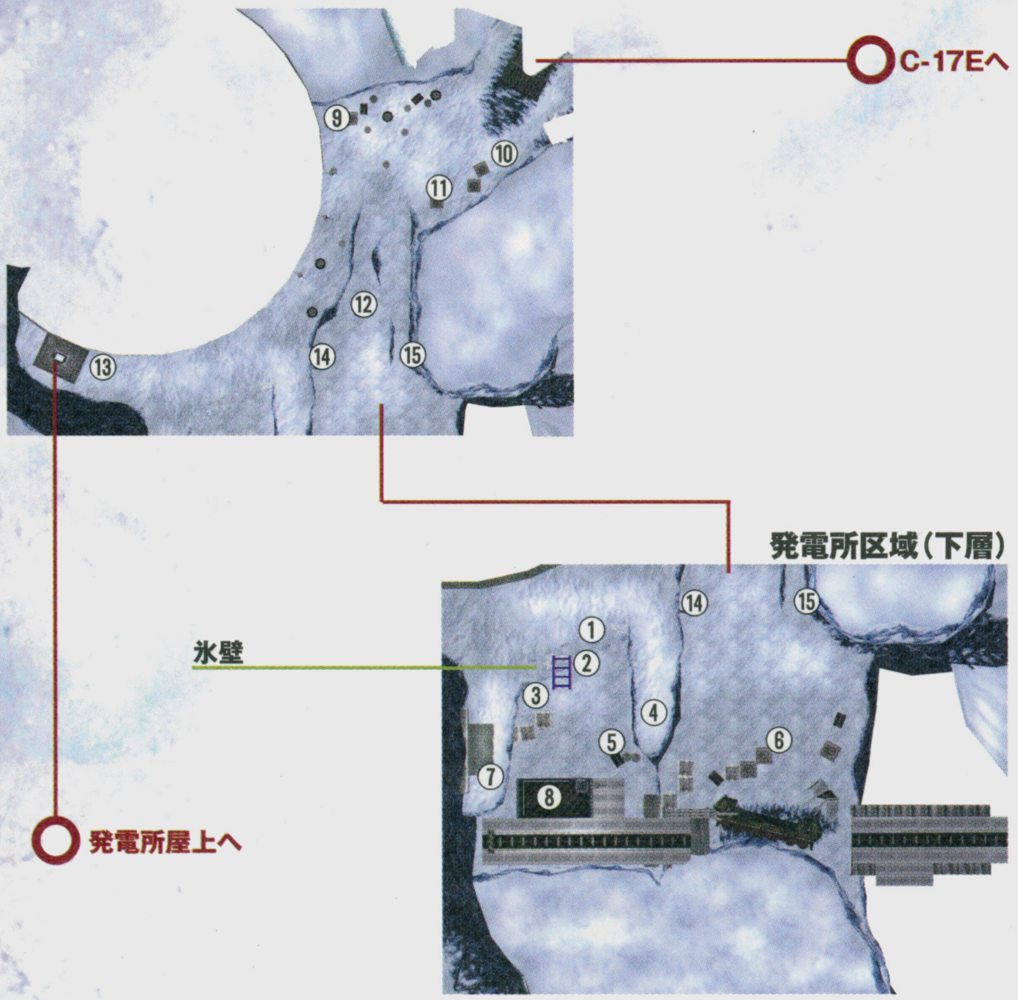


超至近距離からのショットガン銃撃。コアに当てれば6発で倒せる。

発電所区域

Map.09 • P120
Chart.52-54 • P62-P63

発電所区域(上層)



出現クリーチャー&トラップ
プレデター
セントリーガン

アイテム
①SPR4改造パーツ(フルオート)
②アルティミットランチャーミサイル弾(木箱)
③ドッグタグ2
④体力回復剤Bタイプ
⑤使用:簡易アイゼン
⑥車両整備士の脱出メモ(木箱)
⑦ダブル回復剤Bタイプ
⑧アイゼン
⑨体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑩火炎放射ユニット用燃料タンク(木箱)
⑪火炎放射ユニット用燃料タンク(木箱)
⑫グレネード弾/12発
⑬使用:発電所エレベーター
⑭ダブル回復剤Aタイプ
⑮グレネード弾/6発

アイゼンを入手して氷壁を登る

Chart.52

発電所区域の上層へ行くためには垂直にそびえ立つ氷壁を登らなければならない。線路沿いのホームにあるアイゼンを入手すれば、氷壁を梯子の要領で上れるようになる。ちなみに氷壁の前に行くと、何者かに撃たれたフェレールが息を引き取るイベントが発生する。

氷壁から発電所へ行く途中の空洞にある木箱のなかには、アルティミットランチャーミサイル弾が入っているので、氷壁から空洞の縁に飛び移って立ち寄っておくこと。空洞に立ち寄ったあと、地面にそのまま降りようとすると落下でゲームオーバーになってしまうので、フェレールがもたれ掛かっていたコンテナの上に飛び降りるか、歩いて足場から空洞の縁に掴まるテクニックを使って、再び氷壁に戻るといい。

マーディガン少佐と合流

Chart.54

氷壁を登り切るとマーディガン少佐との会話イベントが発生し、C-17Eにあるゲーリー手製の爆弾を取りに行くことになる。なおイベント後、SPR4改造パーツがマーディガン少佐から手渡される。SPR4カスタム画面のセレクターで切り替えることでフルオート銃撃が行なえるようになるので、さっそく切り替えておこう。



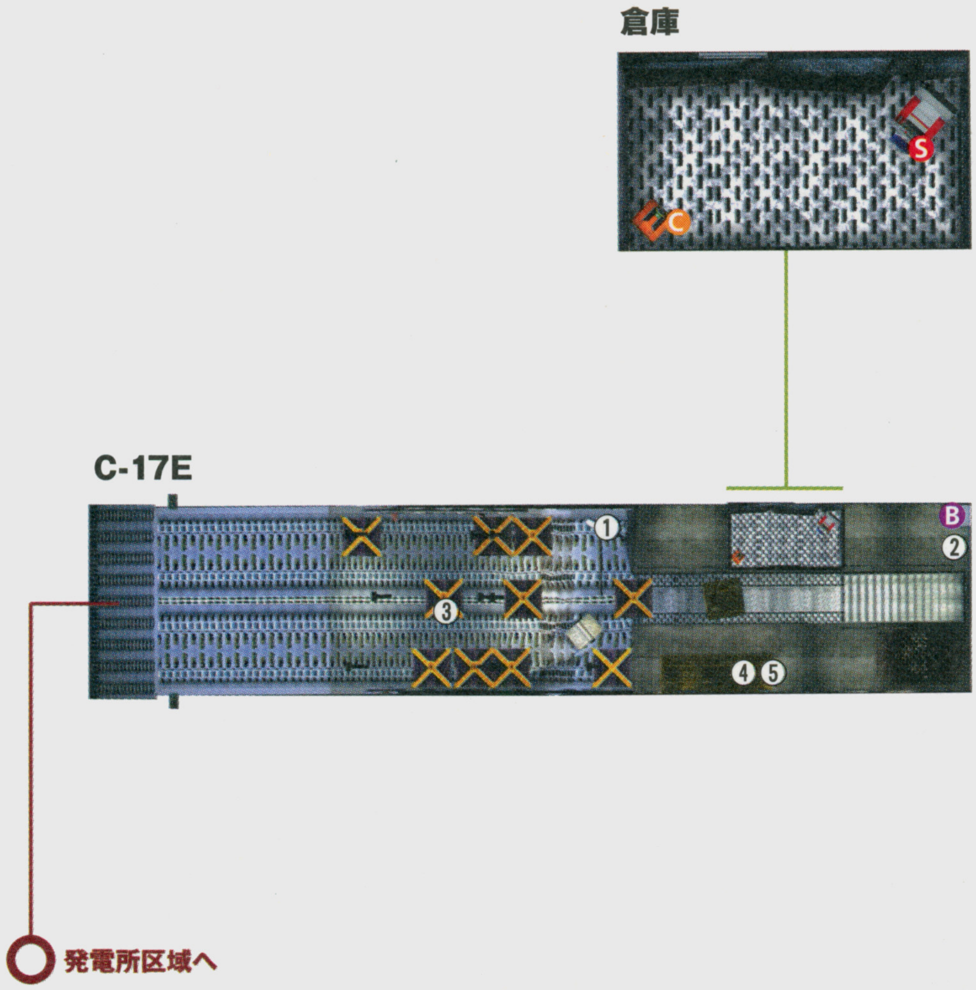
C-17E付近にはプレデターがいるので、アイテム回収は迅速に行なう。

グレネード弾を回収する

発電所区域の上層から下層へつながっている下り坂には、貴重なグレネード弾とダブル回復剤Aタイプが置いてある。坂にあるアイテムを回収する場合は、最初に上層から⑫が置いてある足場へ滑り降りる。そして⑫から助走をつけたジャンプで⑭へ飛び移り、さらに⑭から⑮へと次々飛び移って行けばいい。⑭→⑮へと飛び移るときは、狭い足場で助走をつけ、なおかつ足場のギリギリからジャンプしないと⑮の足場に届かず、下層まで滑り落ちてしまう。坂を滑り落ちてしまった場合は、氷壁を登るところからやり直しということになる。ちなみに発電所区域は、Chart.57のイベント発生後は来られなくなってしまうので、配置してあるアイテムは訪れた段階ですべて回収すること。

C-17E

Map.09・P121
Chart.55-56・P63



出現クリーチャー&トラップ

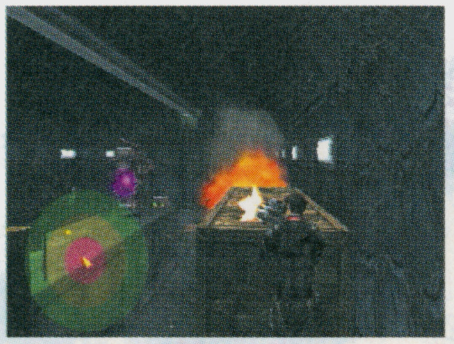
- バグズ
- ガンナー

アイテム

- ①アルティミットランチャー
- ②ゲーリー型爆弾
- ③グレネード弾／12発
- ④体力回復剤Aタイプ（木箱）
- ⑤体力回復剤Aタイプ（木箱）

2体のガンナーを片づける

C-17Eの入口は坂になっているため、内部に入ると①のアイテムが置いてある場所まで滑り降りる。その場所にはガンナーが配置されているので、あらかじめ戦闘準備を整えておくこと。銃を連射されると避けようがないので、ガンナーに密着して接近戦に持ち込み、P39で紹介している戦法で倒そう。



弾薬庫付近のガンナーは、木箱の影からメインショットを連射して倒そう。

ゲーリー型爆弾を入手

Chart.55

弾薬補給庫の隣にはゲーリー型爆弾がある。入手後はC-17Eから出るだけだが、発電所区域ではここにしかセーブ端末がないので、倉庫に立ち寄るといい。また発電所区域に出る場合は、天井から吊されているコンテナを足場にして③まで移動し、入口に向かい助走をつけてジャンプすればいい。



帰り際にコンテナの上にあるグレネード弾／12発を入手しておこう。

エレベーターで発電所屋上へ

Chart.56

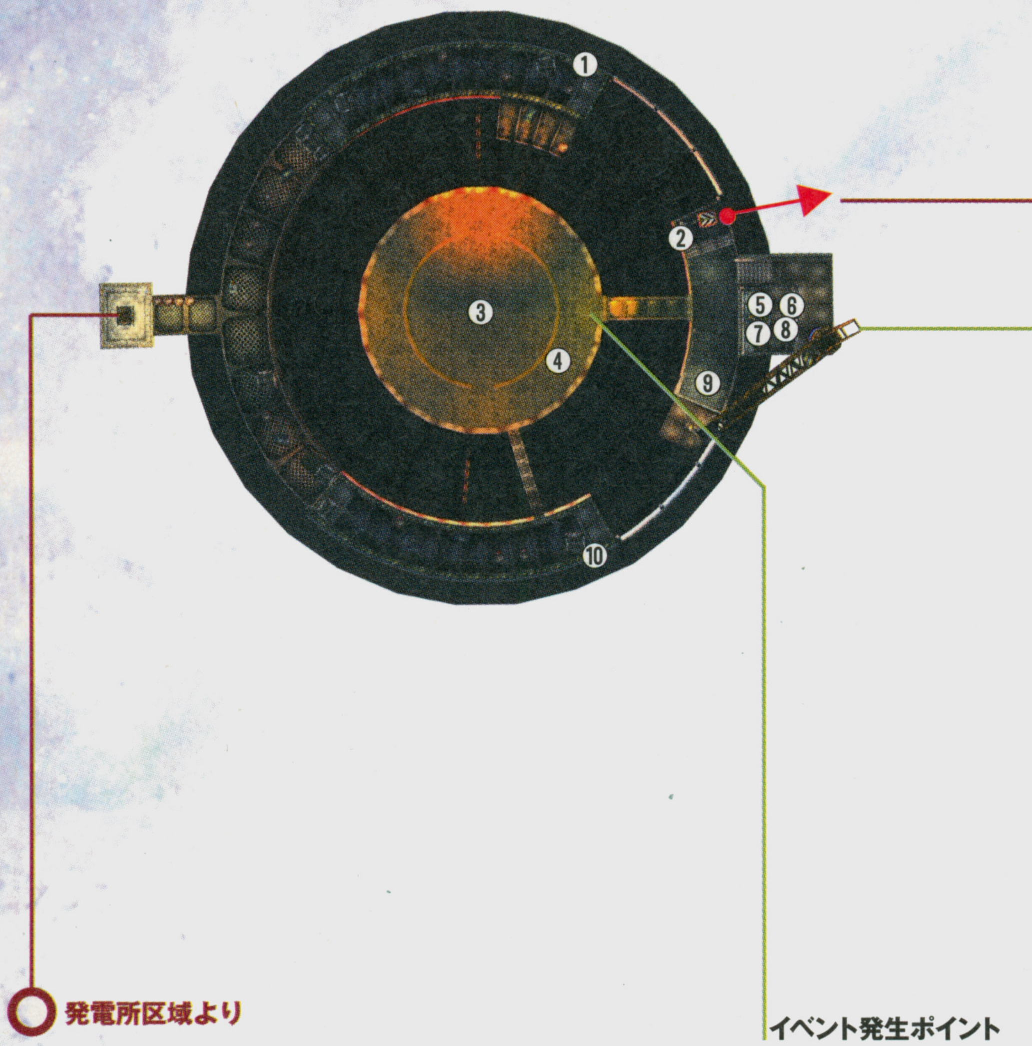
C-17Eから出ると、マーディガン少佐との通信イベントが発生する。イベント後は停止状態だったエレベーターが利用できるようになっているので、マーディガン少佐の待つ発電所屋上を目指そう。ちなみに発電所屋上へ行くとボスと戦闘になるので、エレベーターに乗る前に準備を整えておこう。



通信機の向こう側では、マーディガン少佐が何者かに襲われる。

発電所屋上

Map.09・P121
Chart.57-61・P63



出現クリーチャー&トラップ

ロジャー

アイテム

①体力回復剤Bタイプ
②ドッグタグ15
③ロジャーのナイフ
④ドックタグ14
⑤使用：発電所点検用リフト
⑥体力回復剤Aタイプ
⑦プログラムディスク
⑧体力回復剤Bタイプ
⑨ハーネスB
⑩体力回復剤Aタイプ

ロジャーとの戦闘 Chart.57

発電所屋上にたどり着くと、地下トンネルBパートで、侵蝕によってクリーチャーと化したロジャーと戦うことになる。①、④、⑩のアイテムは戦闘中にも回収可能だが危険が伴う。回復アイテムが少ないとき以外は、戦闘に集中したほうがいい。ちなみに③のアイテムはロジャーを倒したあとに出現する。



デニスはクリーチャーと化したロジャーの説得を試みるが……。

マーディガン少佐のもとへ Chart.58

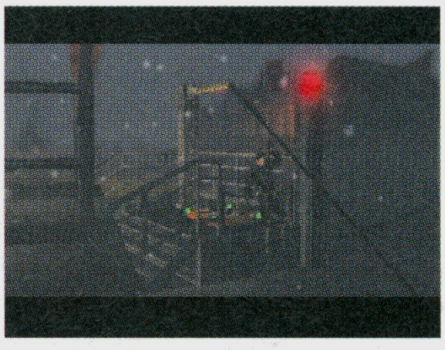
ロジャーを倒したあとは、イベント発生ポイントまで移動しよう。するとマーディガン少佐が鉄橋のスイッチを押して橋を架けてくれる。橋を渡るとマーディガン少佐との会話イベントが発生。このイベントでは、RECON隊員が与えられた本来の任務と、フォート・スチュワートに関する事実を知ることができる。



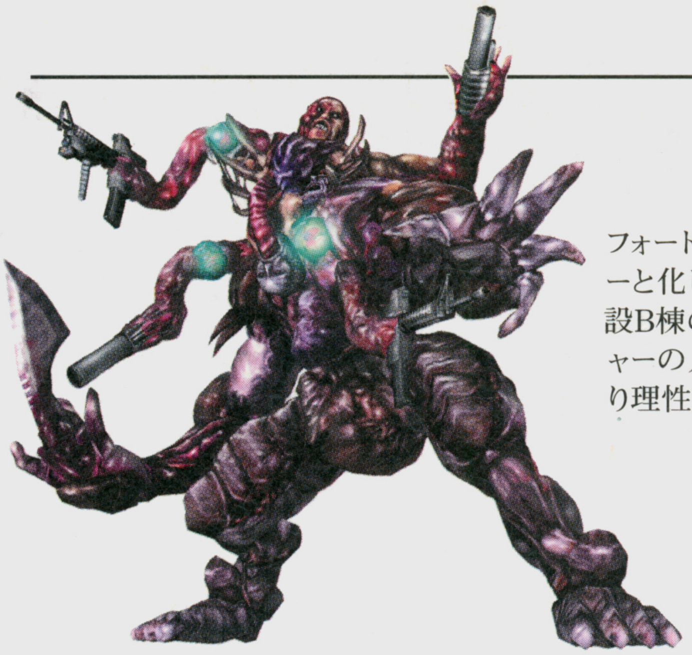
任務と施設の真相を明かしたマーディガン少佐は、ある決意を固める。

プログラムディスクを入手する Chart.59

マーディガン少佐との会話イベントのあとは、起爆装置をセットするためにクレーンの起動スイッチを押すことになる。起動スイッチを押すと、最高機密エリアに入るために必要なパスコードが記されたプログラムディスクが手に入る。そしてマーディガン少佐はハーネスBを残し、単身で起爆装置のセットに向かう。



マーディガン少佐が残したハーネスBを使って施設裏区域へ行こう。



ロジャー

ROGEAR

フォート・スチュワートを調査している際、侵蝕によってクリーチャーと化したロジャー。地下浄水施設で殺されたモリスと、地上施設B棟の階段で侵蝕に取り込まれたソニアと融合している。ロジャーの人格はかすかに残っているが、H0213に侵されたことにより理性が働かず、デニスに襲いかかってくる。

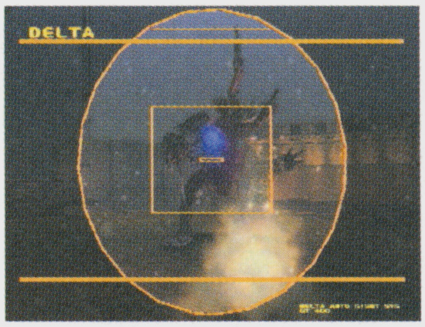
DATA FILE

HP:800　弱点:なし

攻撃名	種別	攻撃力	攻撃行動
なぎ払い	物理	20P	デニスを横から切りつける
切り返し	物理	25P	なぎ払いから返す刀で切りつける
突き	物理	30P	デニスに向かって、直線的に突きを出す
マシンガン乱射	物理	12P	マシンガンの乱れ打ちで攻撃する
ランチャー乱射	物理	8P	グレネードランチャーの乱れ打ちで攻撃する
ランチャー連射	物理	8P	デニスに向かってグレネードランチャーを連射する

ノーダメージで倒すなら接近戦

敵を自動的に捕捉する特殊迎撃ユニットまたは3点オートサイトユニットに、フルオート射撃の組み合わせを使えば、ダメージを受けずに倒すことができる。手順としては、エレベーターを降りて右側にあるコンテナから、ロジャーのいる中央の広場にジャンプして移動する。そして主観構えでロジャーを狙い、メインショットを連射。銃撃補助装置を装備して攻撃すると高確率でコアにヒットし、ロジャーを後退させることができる。デニスとの距離が離れている場合、ロジャーは突き攻撃で向かってくるので、メインショットの連射で追い返そう。たまにコアにヒットせず、その場でうずくまることがあるが、その場合はロジャーが走ってきたときに、デニスから見て右側を走り抜ければいい。走り抜けて距離を取ったら振り返り、再度メインショットの連射で追い返すパターンに持ち込もう。



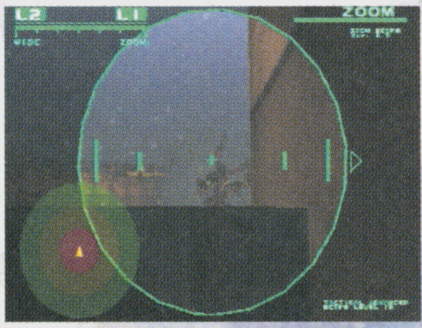
ロジャーがこちらに突進してきたら、のけぞるまでメインショットを連射しよう。



後退しなかった場合には、ナイフを持っていない左手側を通り抜けること。

コンテナの影から遠距離攻撃

回復アイテムを多用する覚悟で遠距離戦を挑むのなら、エレベーターから降りて右側に移動したところにある、高地へ登る足場となるコンテナを利用するといい。コンテナの影に隠れていれば、ランチャーの爆風以外でダメージを受けることはない。ちなみにこの場所からロジャーまで届く武器は、メインショットとグレネードランチャーだけ。どちらの場合でも主観モードで狙いを定めて攻撃すること。グレネードランチャーを使う場合は、サブショットの構えに切り替えてから狙わないとコンテナに当たってしまい、自分がダメージを受けるだけでなく、弾を無駄に使うことになる。

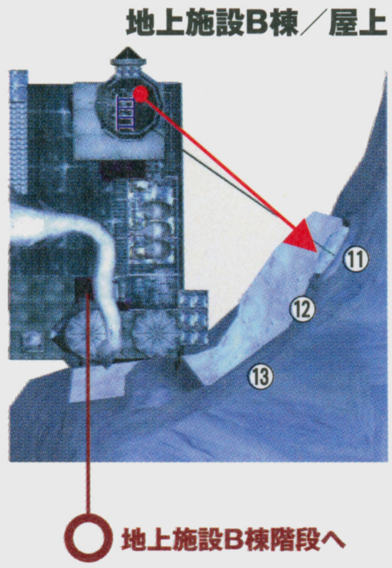


グレネードランチャーは、ロジャーの頭上を狙って撃つとうまくヒットする。

地下浄水施設、地上施設B棟／屋上

Map.05-06・P114-P115





出現クリーチャー&トラップ

- バグズ
- ナイトストーカー
- プラスチック爆弾

アイテム

ハーネスB●地下浄水施設

①火炎放射ユニット用燃料タンク
②体力回復剤Aタイプ
③グレネード弾／12発
④6連グレネードランチャーユニット

βカードキー●地下浄水施設

⑤ショットガン弾／12発
⑥火炎放射ユニット用燃料タンク
⑦火炎放射ユニット用燃料タンク
⑧バッテリー増設パック
⑨アルティミットランチャーBユニット
⑩施設浄水システムに関して

ハーネスB●地上施設B棟／屋上

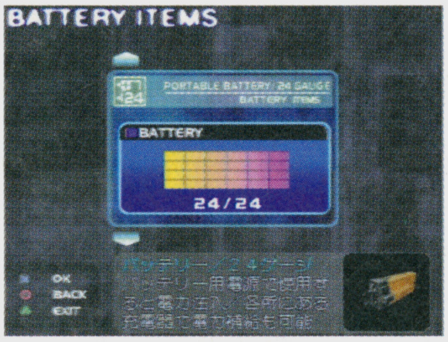
⑪ダブル回復剤Bタイプ
⑫アルティミットランチャーミサイル弾
⑬アルティミットランチャーミサイル弾

アイテムの入手ルート

ここではデニスがβカードキー、ハーネスBを入手した際に回収可能なアイテムがあるマップを紹介する。直接ストーリーには関係ないが、これらのアイテムを入手するのとしないのでは、終盤の戦いで大きな違いが出てくるので必ず立ち寄っておこう。また、上記のマップで紹介しているアイテムを入手するタイミングは、シンディにプログラムディスクを解析してもらい、管理棟の奥にある最高機密エリアに向かうとき。地上施設B棟の居住区画から屋上に向かい、地下浄水施設→施設正面区域・管理人室→施設正面区域・ボイラー室→地下浄水施設の順で移動し最高機密エリアに向かえばアイテム回収の時間が短く、イベントをスムーズに進められる。

βカードキーで入手するアイテム

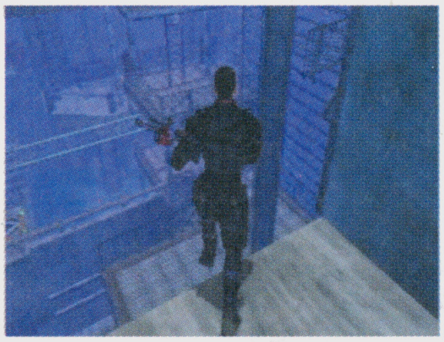
施設正面区域のボイラー室から向かう地下浄水施設には、βカードリーダーがある。奥にはアルティミットランチャー完成のために必要なアイテムがあるので、必ず訪れること。ちなみにこれらのアイテムはChart.46のあとに回収できるが、すぐに必要とはしない。施設正面区域を通りがかったときに取ろう。



バッテリー増設パーツは、アルティミットランチャーを完成させるために必要。

ハーネスBを使って入手するアイテム

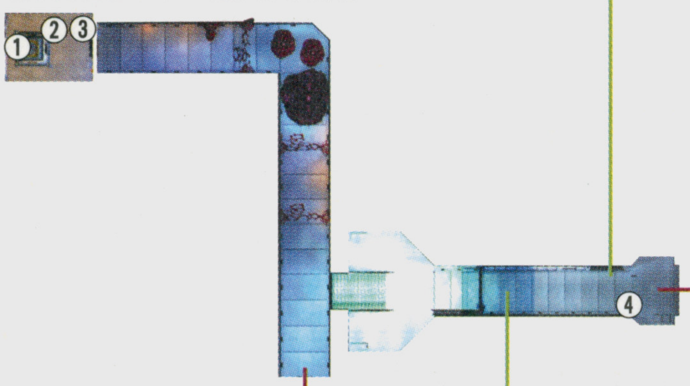
ハーネスBを使うことで入手できるアイテムがある場所は、地上施設B棟屋上と地下浄水施設。グレネード弾やアルティミットランチャーミサイル弾といった強力な弾丸や、貴重なダブル回復剤Bタイプが手に入る。6連グレネードランチャーユニットは、グレネード弾を連射できるという強力な代物だ。

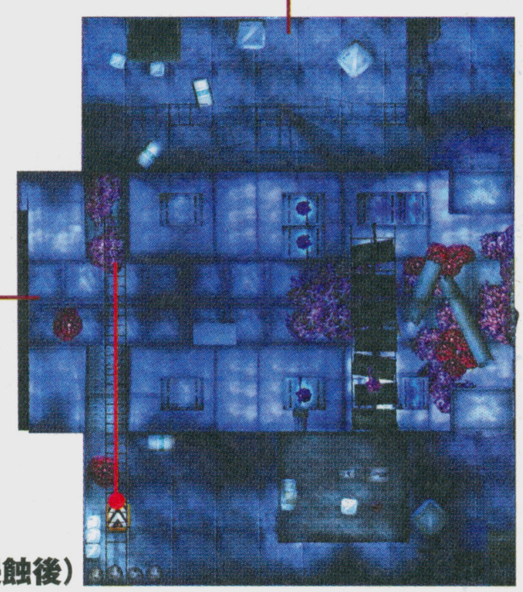


地下浄水施設をハーネスBで渡ったあとは、飛び降りて施設正面区域まで進む。

管理棟（侵蝕後）、最高機密エリア搬出入通路

Map.04.10・P112.122
Chart.62-63・P64





出現クリーチャー&トラップ

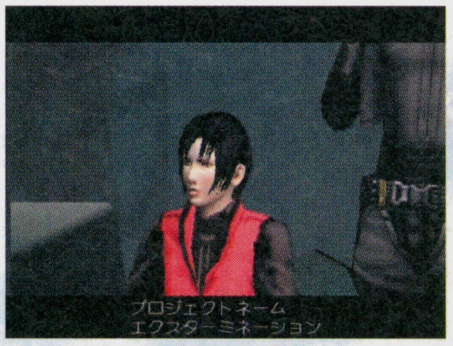
- バグズ
- ガンナー
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド
- プラスチック爆弾
- ウォッチドック

アイテム

- ①アルティミットランチャーCユニット
- ②機密文書B
- ③体力回復剤Bタイプ
- ④体力回復剤Bタイプ

最高機密エリアへ向かう Chart.62

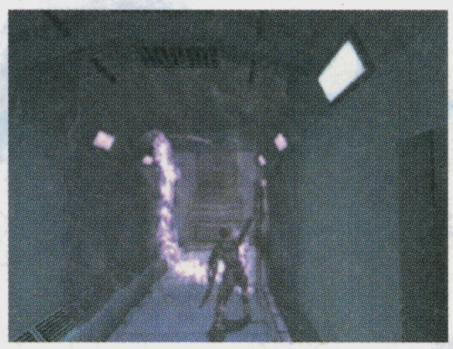
発電所屋上→施設裏区域へ移動したあとは、地上施設B棟居住区画の医療室へ戻り、シンディにプログラムディスクを解析してもらおう。すると、管理棟にある最高機密エリアへ通じる扉のロックが解除される。なおChart.61以降になると、パワーアップした第2形態のクリーチャー以外は出現しない。



プログラムディスクにはパスコードに加え、施設のプロジェクトが記されている。

リキッドウォールを抜ける Chart.63

最高機密エリア搬出入通路では、リキッドウォールが行く手を阻んでいる。これを取り除くには、助走をつけて奥にある冷却パイプに向かって走り、ナイフでパイプを切断して手動レバーを操作。するとリキッドウォールが凍結して、ナイフで破壊できるようになる。パイプ切断とレバー操作の手順は逆でもいい。


パイプを切断するときは、リーチの長いナイフ強を使おう。

バッテリー24の扉

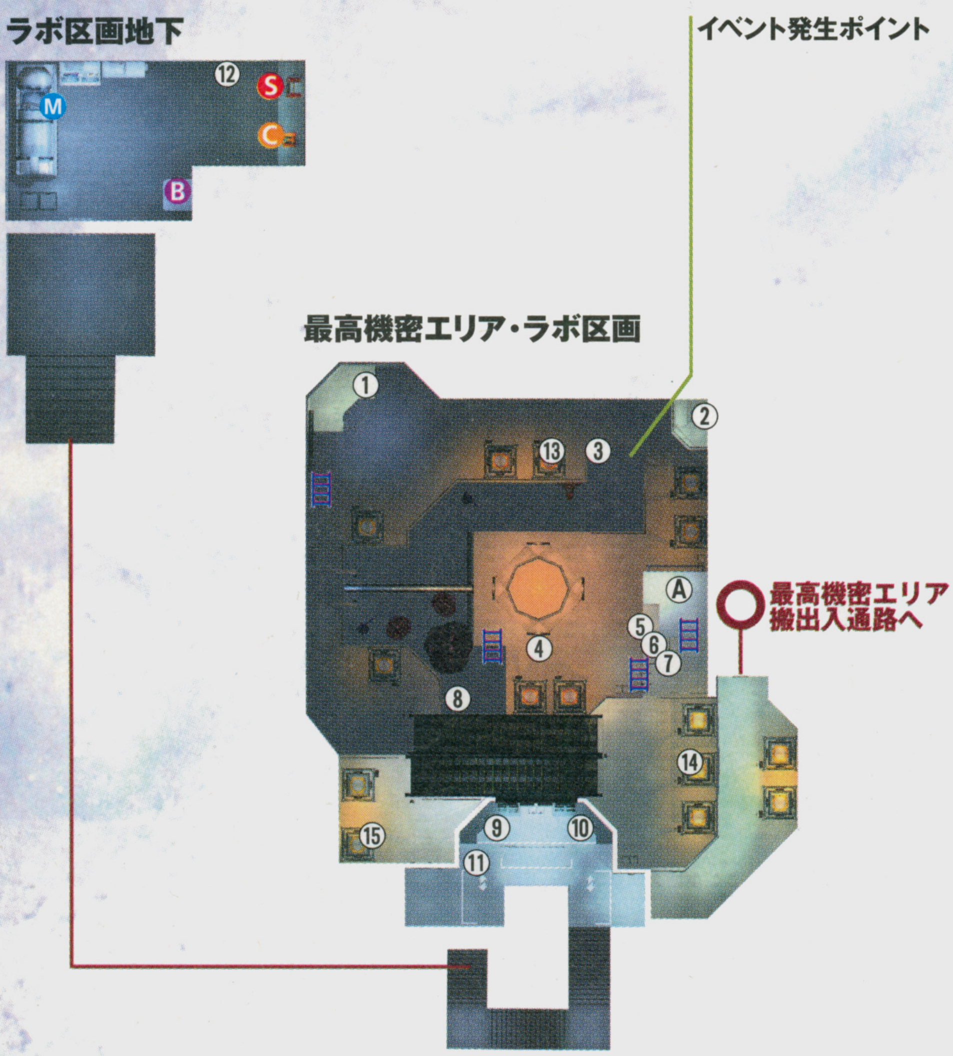
地下浄水施設でバッテリー増設パーツを手に入れていれば、①〜③のアイテムがある部屋の扉を開くことができる。ただし、アルティミットランチャーCユニットは、Chart.64以降にならないと入手できない。扉へ続く通路にはバグズやスパイクトラップがいるので、取れる状態になってから来るといいだろう。



バッテリー24ゲージを供給できれば、扉を開くことができる。

最高機密エリア

Map.10・P122
Chart.64・P64



出現クリーチャー&トラップ

- バグズ
- ウォッチドッグ
- ヒューマン
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド

※ウォッチドッグとヒューマンはChart.64のイベント発生後に出現する

アイテム

- ①MTS専用ワクチン
- ②アルティミットランチャーミサイル弾
- ③体力回復剤Bタイプ
- ④機密文書C
- ⑤火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑥体力回復剤Bタイプ
- ⑦火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑧体力回復剤Bタイプ
- ⑨最高機密エリア：移動ブース
- ⑩研究最終段階の報告書
- ⑪最高機密エリアマップ
- ⑫マップM11
- ⑬体力回復剤Aタイプ
- ⑭ショットガン弾／12発
- ⑮SPR4用マガジン

※⑬～⑮のアイテムはChart.64のイベント発生後に入手可能

リージョンアクションを使ったアイテム回収

最高機密エリア・ラボ区画にあるアイテムのなかには、入手のためには⊗ボタンを使ったアクションが要求されるものがある。①の場所へ行くときは梯子を登ってからパイプに飛び移り、パイプを伝って移動すればたどり着ける。⑤～⑦は、梯子を登ったところの鍵型になっている高地Ⓐから、アイテムのある場所に降りればいい。アイテム入手後は、歩いて降りる要領で足場の縁に掴まろう。ここでは、梯子から縁に飛び移ることはできないが、縁から梯子には飛び移れるので、そこから再び鍵型の足場まで移動すれば、無駄がなくなる。②の場所へは、鍵型の足場から助走をつけてジャンプすればいい。ただし着地の際に受け身を取らないとダメージを受けてしまう。

最後の起爆承認を完了 Chart.64

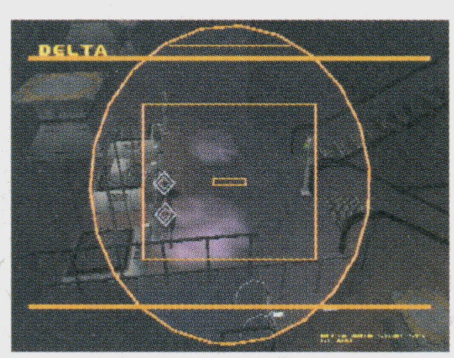
最後の起爆承認スイッチは、イベント発生ポイントである移動ブースの中にある。移動ブースに乗ると、フォート・スチュワートの事実上の最高責任者であるヤン・ファルケン博士が登場するイベントが発生。イベント終了後は爆破の承認が完了されるので、最高機密エリアから脱出しよう。



いくつもの機密ファイルに名前を残していたファルケン博士がついに登場する。

培養槽からクリーチャーが出現

フォート・スチュワートの爆破が承認されると、最高機密エリア・ラボ区画にある培養槽からクリーチャーとアイテムが出現する。培養槽から出現したクリーチャーは、鍵型になっている高地Ⓐからすべて狙い撃ちできるので、アイテムを回収する前に、出現したすべてのクリーチャーを片づけておくといいだろう。

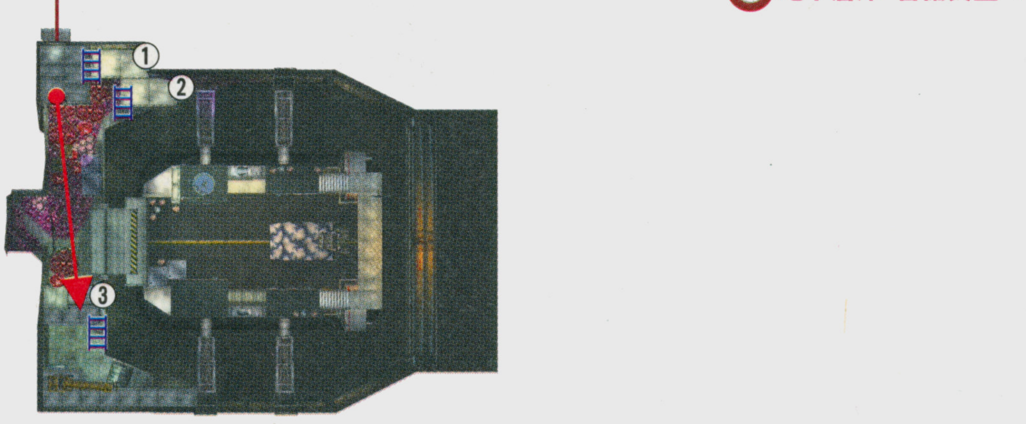


フロアでいちばん高く、見通しのいい鍵型の足場からクリーチャーを攻撃しよう。

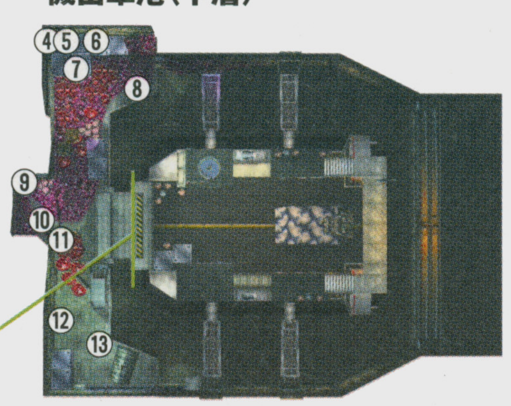
機密軍港

Map.11・P123
Chart.65-66・P64

機密軍港（上層）



機密軍港（下層）



出現クリーチャー＆トラップ

- バグズ
- ナイトストーカー
- ガンナー
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- リキッド
- セントリーガン
- プラスチック爆弾

ア　イ　テ　ム

- ①体力回復剤Aタイプ
- ②施設搬入記録
- ③警備隊員のメモ
- ④SPR4用マガジン
- ⑤SPR4用マガジン
- ⑥体力回復剤Bタイプ
- ⑦SPR4用マガジン
- ⑧アルティミットランチャーミサイル弾
- ⑨ドッグタグ8
- ⑩体力回復剤Bタイプ
- ⑪設備：LCAC強襲揚陸艇
- ⑫火炎放射ユニット用燃料タンク
- ⑬体力回復剤Bタイプ

地下倉庫から機密軍港へ

Chart.65

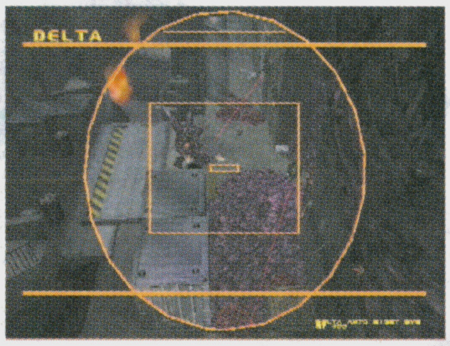
管理棟まで戻ると、シンディとの通信イベントが発生し、地下倉庫の警備員室から機密軍港に出られることを知らされる。警備員室は、Chart.17で地下倉庫のコンベアに乗っているケーブルの束を排除するときに訪れた場所。部屋の奥にある今まで開かなかった扉から機密軍港へ行くことができる。



脱出ルートはシンディがすでに確保しているので、速やかに機密軍港へ移動しよう。

安全を確保してからアイテムを回収

機密軍港は、イベントの進行ではほぼ通過するだけのマップだが、配置されているアイテムが多い。最後の戦いに備えて、アイテムはすべて回収しておこう。ちなみにクリーチャーが多数出現するので、アイテム回収およびイベントを進行させる前に、上層から下層にいるクリーチャーをある程度排除しておきたい。

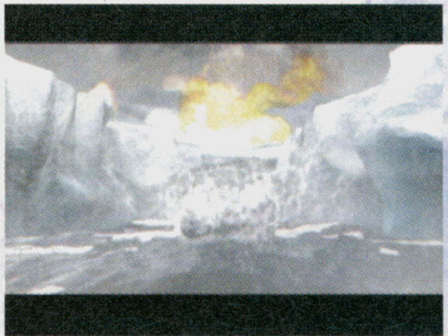


ガンナーとスパイクトラップが厄介なので、上層から攻撃して倒そう。

LCACで待つゲーリーと合流

Chart.66

イベント発生ラインを越えるとゲーリーと合流、最終決戦のマップへ移動することに。移動後はフォートスチュワート内に戻れない。最終決戦の難易度はアルティミットランチャーの有無によって大きく変わるので、もしもアルティミットランチャーが完成していないのなら、足りないパーツを手に入れてから先に進もう。

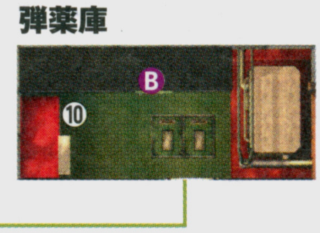


爆発からギリギリ逃れて機密軍港からLCACに乗って脱出する。

LCAC

Map.11•P124
Chart.67•P64





出現クリーチャー&トラップ

- バグズ
- ジ・オリジン第1形態
- ジ・オリジン第2形態
- ジ・オリジン第3形態

アイテム

- ①国防省最高指令書（木箱）
- ②グレネード弾／12発（木箱）
- ③操作：M129キャノン砲
- ④アルティミットランチャーミサイル弾（木箱）
- ⑤アルティミットランチャーミサイル弾（木箱）
- ⑥体力回復剤Bタイプ（木箱）
- ⑦SPR4マガジン（木箱）
- ⑧操作：チェーンガン
- ⑨MTS専用ワクチン
- ⑩体力回復剤Aタイプ

ドラム缶はすべて破壊しておく

LCACが出港すると、船体が激しく揺れるイベントが発生し、船内を見回ることになる。見回りが終わるとボス戦が始まるので、その前にアイテムを回収しよう。また、配置されているドラム缶は、最終決戦で無理に使う必要はない。ボスの攻撃で爆発するおそれがあるので、アイテム回収の際に破壊しておこう。



すべての木箱にアイテムが入っているので、ボス戦の前に回収しよう。

医務室には最後に入る

Chart.67

イベントのあと、弾薬庫と医務室のなかに入ってから外に出ると、ボスとの戦闘が始まる。ふたつの部屋はどちらから調べてもいいのだが、データを保存することを考えて、弾薬庫→医務室の順で部屋を回ろう。逆の順番で回ってセーブすると、ゲームを再開する度に弾薬庫を調べることになる。



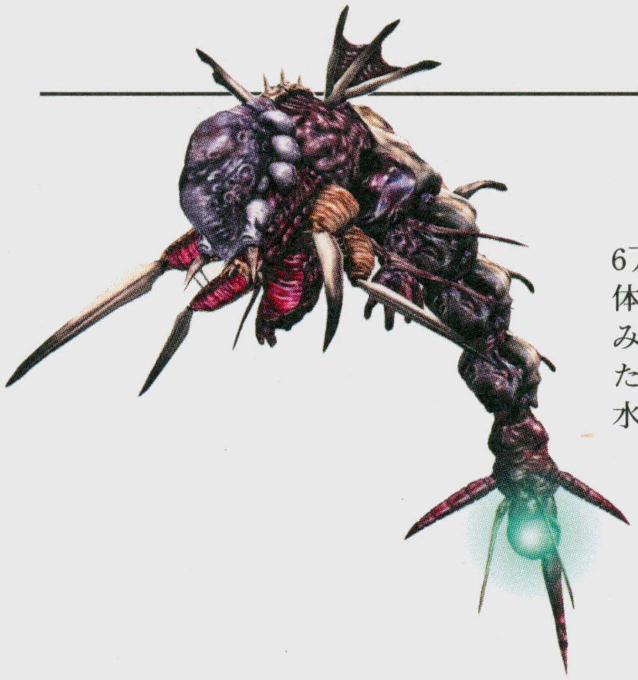
最後にセーブする前に、弾薬の補充とMTSによる回復を行なっておこう。

最終決戦前に装備を確認

最後の戦いへ赴く前に、SPR4の装備を確認しておこう。フルオート、特殊迎撃ユニットおよび3点オートサイトは必ず装備しておくこと。サブショットには、バグズが大量に出現したときに一掃できるグレネードランチャーユニットがいい。6連グレネードランチャーユニットを持っているのならそれを使おう。



アルティミットランチャーはすぐには使わないので、装備しなくていい。



ジ・オリジン第1形態

THE・ORIGIN

6万年前に地球に飛来した隕石状の生命体が、すべての侵蝕体と融合した究極のクリーチャー。あらゆる種の遺伝子を取り込み、その星に存在するすべての生命体を絶滅させることだけのために存在している。状況に応じて常に進化していく生命体で、水中での機動性を重視してこのような姿になっている。

DATA FILE

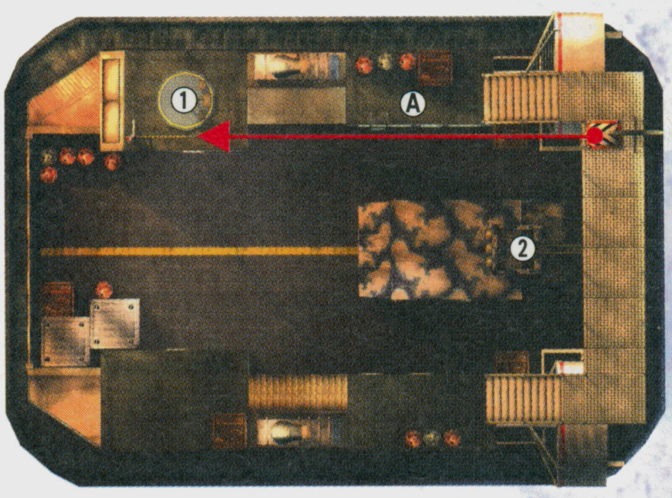
HP：1000　弱点：なし

攻撃名	種別	攻撃力	攻撃行動
侵蝕弾	物理+侵蝕	15P+15%	デニスを狙って侵蝕弾を放つ
バグズ産み落とし	特殊	-	バグズ第2形態を産み落とす
咆哮	特殊	-	津波を起こしてLCACを揺らし、デニスをダウンさせる

3点オートサイトユニットを使おう

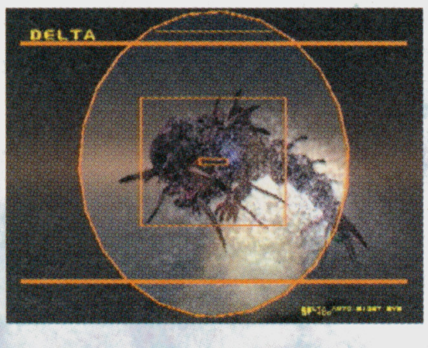
戦闘が始まったら、すぐにⒶへ移動しよう。梯子を使うと最初に放たれる侵蝕弾が直撃する可能性があるので、M129が取り付けられている車両を足場にして移動するといい。スムーズに移動できれば、Ⓐの前方で飛び跳ねているジ・オリジンを攻撃できる。攻撃時は主観視点でメインショットを使うといい。メインショットを5発浴びせるとジ・オリジンはのけぞるので、先手を取れば侵蝕弾を撃たれずに済む。のけぞったあとは海に潜り、攻撃を受けた付近に浮上するので、出現したところを狙い撃ちしよう。リロードで攻撃が途切れないように注意しながらこのパターン繰り返せば、ノーダメージで倒すことができる。併せて特殊迎撃ユニットおよび3点オートサイトユニットを装備しておくことにより、照準合わせ→攻撃を迅速に行なうことができ、侵蝕弾を撃たれても、弾をサイト内に捕らえていれば、連射しているだけで侵蝕弾を破壊できる。ちなみに、設置されているチェーンガンかM129キャノン砲を使えば、所持している弾薬を消費せずに倒せるが、ジ・オリジンがそれぞれの武器の攻撃射程内に出現するまで待たなければならない。その間、侵蝕弾やバグズの攻撃を避けなければならないことを考えると、メインショットを使ったパターンで戦ったほうが安全。なおチェーンガンは、撃ち続けると画面下に出ているゲージが増えていく。そしてMAXになるとオーバーヒートし、30秒間使用不可能になってしまう。

戦闘時のマップ



番号	名称	攻撃力
①	チェーンガン	10P
②	M129キャノン砲	80P・30P

※M129キャノン砲の攻撃力は直撃時に80、その爆風で30のダメージを敵に与える。



海に潜ったあとの浮上先は主観視点で探し、見つけたらすぐに銃撃。



オーバーヒートしたチェーンガンは、しばらく使えなくなる。

ジ・オリジン第2形態

THE•ORIGIN

デニスとの戦いで水中戦は不利であると判断して、陸での戦いに適応できるように進化した姿。背中がハッチのようになっており、胴体部にはグレネード弾発射口と侵蝕弾発射口が備わっている。第一形態では胴体部からバグズを産み出していたが、第2形態になると口から産み出すようになっている。



DATA FILE

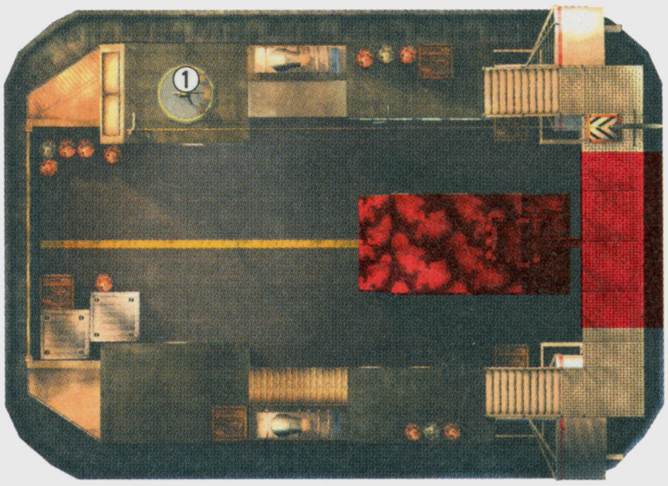
HP：2000　弱点：なし

攻撃名	種別	攻撃力	攻撃行動
徘徊	物理	20P	狙いを定めずに踏みつける
踏み潰し	物理	20P	デニスを狙って踏みつける
ぶちかまし	物理	25P	デニスを狙って殴りつける
グレネード弾	物理	8P	背中からグレネードランチャーを放つ
侵蝕弾	侵蝕	15P+15%	デニスを狙って侵蝕弾を放つ
バグズ産み落とし	特殊	-	バグズ第2形態を産み落とす

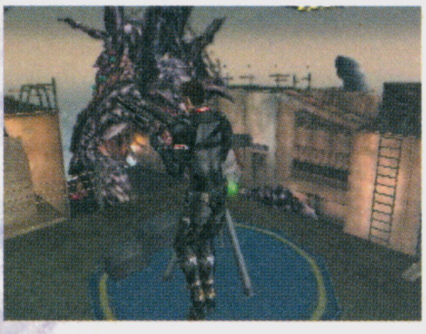
弾の残量を見て戦法を決めよう

ジ・オリジンのHPは、第2形態になると飛躍的に上がる。第1形態をメインショットだけで倒した場合、ここでメインショットを多用すると弾薬切れを起こす可能性がある。メインショットは第2形態以降、侵蝕弾を壊すために重宝するので、主武器とするのは得策ではない。ここではアルティミットランチャーや設置されているチェーンガンを主武器として使い、メインショットは侵蝕弾破壊時のみに使用するといい。アルティミットランチャーを使う場合は、爆風に巻き込まれないように破損した陸橋部分へ移動し、そこから攻撃しよう。本体にダメージを与えつつ、吐き出されたバグズも片づけることが可能だ。なおアルティミットランチャーは、威力がいちばん大きいCユニットをベースにして使うこと。また、チェーンガンで攻撃する場合は、周囲のバグズの動きに注意。バグズがチェーンガン付近に寄ってきたら真下に向かってグレネードランチャー放ち、爆風で蹴散らそう。爆風によってデニスも5ダメージを受けるが、周囲のバグズを一掃できる代償としては安い。ジ・オリジン第2形態の攻撃でいちばん厄介な侵蝕弾打ち上げとグレネードランチャーの複合攻撃には、背中の羽を開く前動作がある。羽を開いたら攻撃を中断し、上空に打ち上げられる4発の侵蝕弾を破壊することに専念しよう。

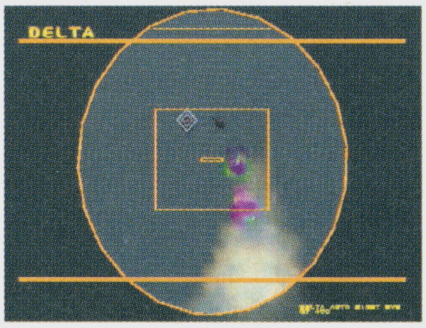
マップの変化　　破損部分



番号	名称	攻撃力
①	チェーンガン	10P



羽を開いたら、Ⓧボタンを押してチェーンガンから一度離れよう。



侵蝕弾は、銃撃補助装置を装備しておくと楽に破壊できる。



ジ・オリジン第3形態

THE・ORIGIN

ジ・オリジンはデニスとの2回に渡る戦いを分析した結果、デニスが地球上で最強の生命体であると判断した。そして現状を切り抜けるための手段として、デニスの姿を模倣している。その変貌によって、クリーチャーのウィークポイントであるコアが露出し、耐久力が第2形態よりも低下している。

DATA FILE

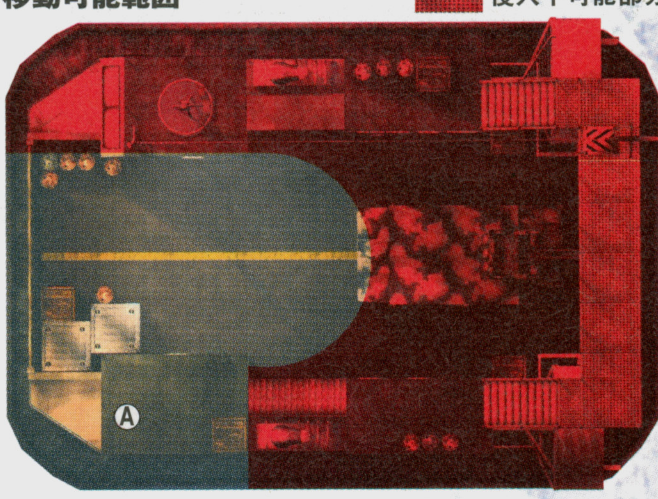
HP：1500　弱点：ナイフ攻撃

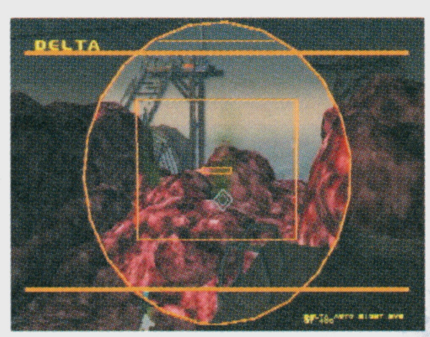
攻撃名	種別	攻撃力	攻撃行動
M4銃撃	物理	10P	デニスを狙ってマシンガンで攻撃する
侵蝕弾	侵蝕	15P+15%	デニスを狙って侵蝕弾を放つ

銃撃の死角から狙い撃ち

ジ・オリジン第3形態の攻撃は、M4銃撃のみ。デニスに向かって絶え間なく攻撃してくるので、回避するのは困難だが、ジ・オリジン第3形態はその場に止まっているため、死角を利用すれば銃撃には当たらなくなる。Ⓐ付近がM4銃撃の死角となっているので、戦闘が始まったらすぐに移動しよう。あとはジ・オリジン第2形態の残骸から打ち上げられる侵蝕弾に注意を計らっていればいい。侵蝕弾が打ち上げられるときは緑色の煙が噴き上がるようになっているので、煙を確認したら侵蝕弾の迎撃に専念すること。Ⓐの場所から主観視点で周囲を確認しながら本体を攻撃し、打ち上げられた侵蝕弾を確実に破壊していれば、それほどダメージを受けずに倒せるはずだ。Ⓐの場所からはショットガン、グレネード弾、アルティミットランチャーミサイル弾が届く。弾薬を残す必要はないので、すべて撃ち尽くすつもりで攻撃すること。サブショットを撃ち尽くしても倒せないようなら、侵蝕弾迎撃用に温存していたメインショットも使ってしまおう。ちなみにジ・オリジン第3形態の付近からバグズが出現してくるが、多少の数なら、寄ってきたバグズだけを倒していれば問題はない。多数のバグズが密集しているようなら、グレネードランチャーを使って一掃してもいいだろう。

移動可能範囲　　侵入不可能部分





緑色の煙が噴き上がっているのを見かけたら、侵蝕弾に備えよう。

弱点はナイフだが……

ジ・オリジン第3形態には、ナイフによる攻撃で、本来の攻撃力の4倍のダメージを与えられる。しかしナイフが届く位置まで近づくということは、M4銃撃や侵蝕弾の被弾を覚悟しなければならず、倒すまでに回復剤を大量に消費することになるので、有効な戦法とは言い難い。ナイフ攻撃は、所持している銃器の弾薬が尽きてしまったときの最終手段として考えよう。



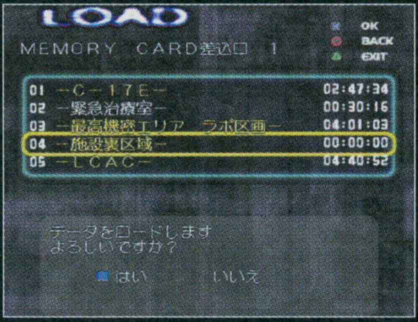
ナイフ強で斬りつけた場合、1回で88ダメージを与えられる。

2周目以降のプレイ

エンディングを迎えただけでは、エクスターミネーションを完全に制覇したとはいえない。
このゲームはクリアしたデータを引き継いで、2周目を遊ぶことが可能。
2周目以降は1周目のプレイとは違ったおもしろさが秘められているので、ぜひ挑んでほしい。

所持しているアイテム

2週目以降はアイテムをある程度持った状態でスタートすることになる。下の表で紹介しているように、最低でもメインショットの弾薬を500発所持しており、その他のアイテムは、1周目で条件に該当するアイテムを所持していた場合に追加される。ちなみに所持アイテムは前回のクリア時の状態しか引き継がれないので、2回以上前のプレイですべてのアイテムを回収、もしくは取り逃していても影響はない。



一度ゲームをクリアしたセーブデータは、黄色の文字で表示されるようになる。



2周目以降のデータで最初から始めると、オープニングのデモムービーはカットされる。

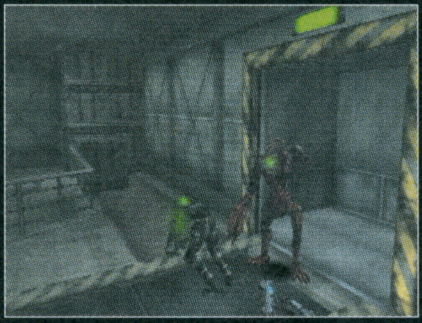
クリアによるボーナス	
メインショットのMAXが500発からスタート	

ロジャーのナイフ入手によるボーナス	
体力回復剤Aタイプ	20個
体力回復剤Bタイプ	5個
MTS専用ワクチン	5個
ダブル回復剤Aタイプ	5個
ダブル回復剤Bタイプ	3個

すべてのドッグタグ入手によるボーナス	
ショットガン弾	50発
グレネード弾	30発
火炎放射ユニット用燃料タンク	1000%
アルティミットランチャーミサイル弾	25発

アイテム回収時の注意点

2周目以降のデータに影響を与えるアイテムのなかには、イベントが進行することによって入手不可能になるものがある。具体的には、ロジャーのナイフ、ドッグタグ1、2、12、14が入手不能になるアイテムに該当する。入手不可能になるタイミングは、ドッグタグ1＝Chart.28、ドッグタグ2＝Chart.56、ロジャーのナイフ、ドッグタグ12、14＝Chart.61となっている。1～15まであるドッグタグはひとつでも取り逃すとボーナスが得られないので、せっかく集めたドッグタグが無駄にならないように、入手不可能にイベントを迎える前にきっちりと回収しておこう。ちなみにChart.66以降は、クリアデータに関わるものも含めて、フォート・スチュワートにあるすべてのアイテムが取れなくなる。Chart.66のイベントを発生させるまえに、取り逃しているアイテムがないかをアイテム画面で確認しておくこと。



ドッグタグ1を持っているゲートキーパーは、Chart.28を発生させると消滅する。



ドッグタグ1は、ゲートキーパーを倒して進めば、Chart.28以降でも入手可能。



第3章 任務遂行のために
Chapter 3
For A Mission Completion

マップ編
Map

●記号の説明

S ：セーブ端末。

B ：弾薬補充庫。

C ：充電器

M ：侵蝕治療器。

●―：通風孔、ウンテイなどで通れる場所。●は通風孔に入れる、またはウンテイなどに掴まれる場所を示している。

→：坂やワイヤーのように、矢印の方向にしか移動できない地形。

① ：アイテムの場所。入っているアイテムは入手アイテム欄を参照。

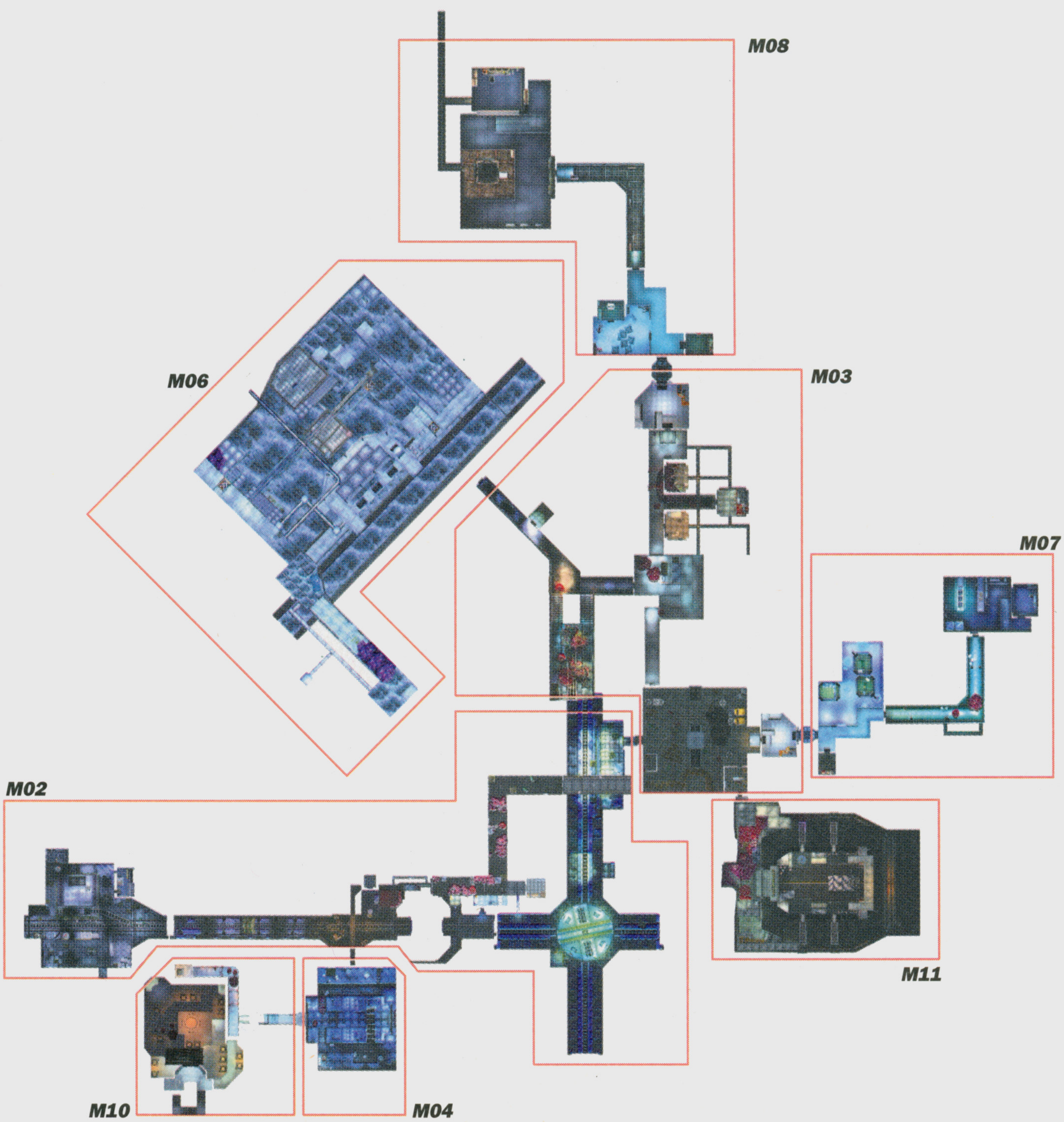
：同じマップ内を移動する梯子。

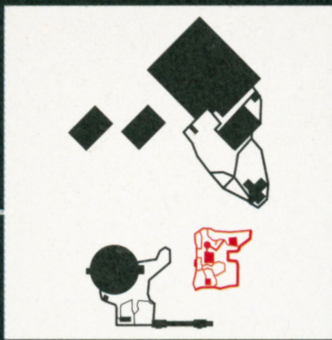
：別のマップへ移動する梯子。

◀ ：南京錠でロックされている扉。

●出現クリーチャー＆トラップについて

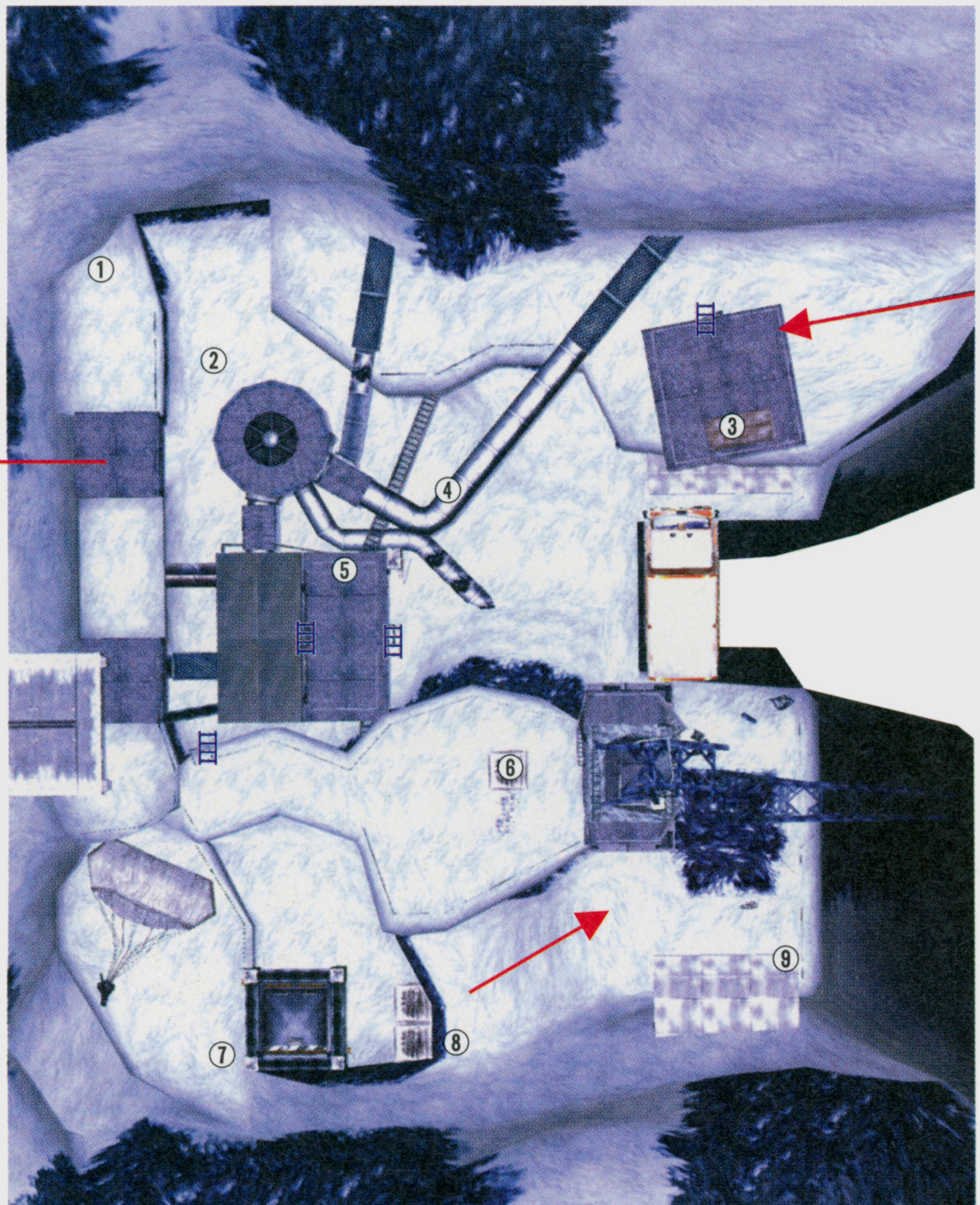
イベント進行によって変化する出現クリーチャーおよびトラップは、出現時期を本書P56〜64に記載しているChartのナンバーで表記している。クリーチャーの中には、一度倒すと出現しなくなるクリーチャーが存在する。また、リキッドに触れてパワーアップするものもデータには表記しているため、プレイによっては表記してあるクリーチャーが出てこない場合もある。





施設裏区域

M01



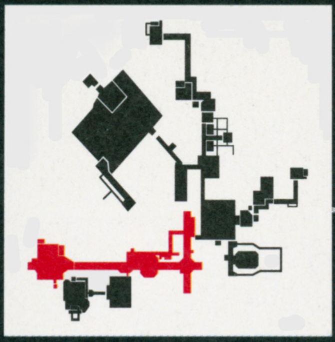
出現クリーチャー&トラップ

●施設裏区域
セントリーガン

※最初に来たときは作動していない。

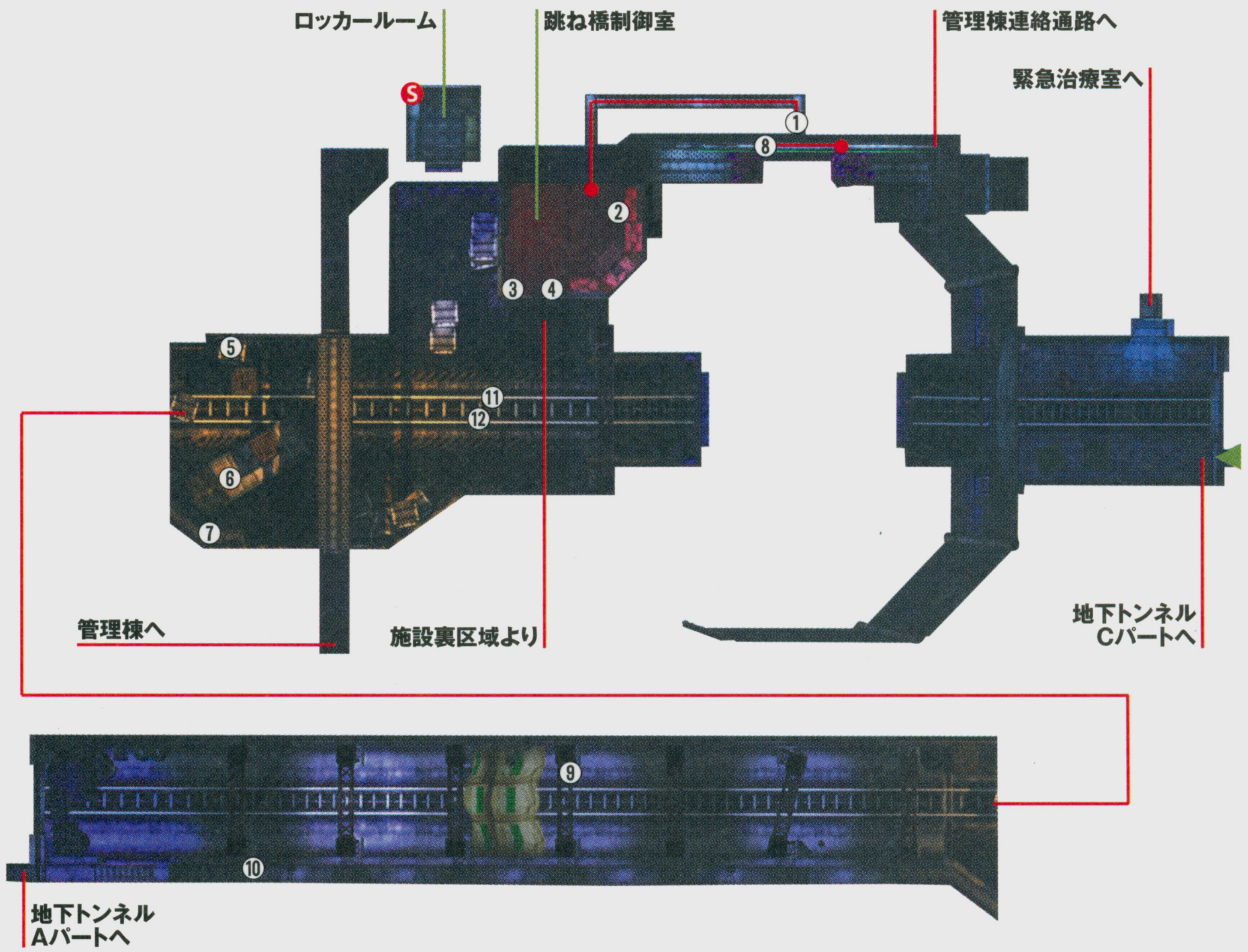
アイテム

①体力回復剤Aタイプ
②体力回復剤Aタイプ
③体力回復剤Bタイプ
④体力回復剤Aタイプ
⑤観測員ジョージの日誌
⑥SPR4用マガジン（木箱）
⑦バッテリー／6ゲージ
⑧体力回復剤Aタイプ
⑨マップ M01



地下トンネルBパート

M02



出現クリーチャー&トラップ

●地下トンネルBパート

～***Chart.08***
- セントリーガン

～***Chart.32***
- バグズ第1形態
- セントリーガン

～***Chart.46***
- ナイトストーカー第1形態
- リキッド

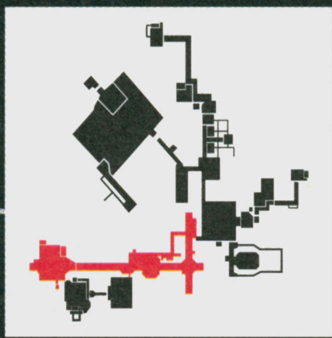
～***Chart.61***
- ナイトストーカー第1形態
- ガンナー第1、第2形態
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド
- セントリーガン

Chart.62～
- ナイトストーカー第2形態
- ガンナー第2形態
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド
- セントリーガン

●跳ね橋制御室、ロッカールーム
出現しない

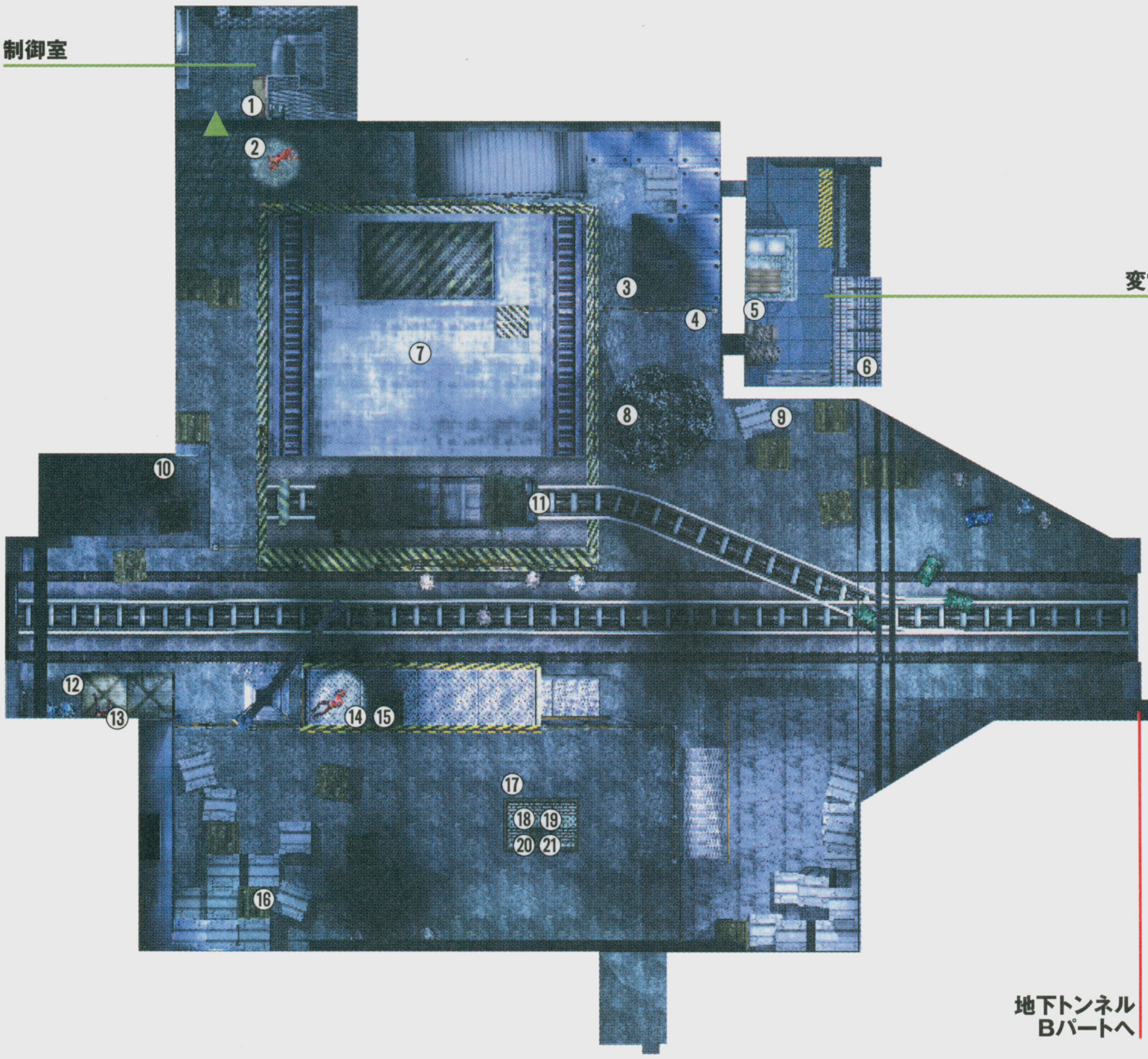
アイテム

①体力回復剤Bタイプ
②跳ね橋管理主任からの手紙
③操作：セーブ端末
④マップ M02
⑤体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑥細胞の侵蝕化について
⑦体力回復剤Aタイプ
⑧研究員アーニーの日記(上層)
⑨セントリーガン作動通知
⑩体力回復剤Aタイプ
⑪MTS専用ワクチン
※Chart.10のイベントで入手。
⑫SPR4用マガジン
※Chart.10のイベント後に出現。



地下トンネルAパート

M02



出現クリーチャー&トラップ

●トンネルAパート
～*Chart.46*
バグズ第1形態

●変電室
バグズ第1形態

●制御室
出現しない

アイテム

①体力回復剤Aタイプ
②新型セキュリティの導入
③体力回復剤Aタイプ
④SPR4用マガジン
⑤作業員への通達
⑥ショットガン弾／6発
⑦ダブル回復剤Aタイプ
⑧注意：燃料保管用ドラム缶
⑨体力回復剤Aタイプ
⑩SPR4用マガジン（木箱）
⑪使用：列車スライド装置
⑫火炎放射ユニット用燃料タンク
⑬施設警備隊員ニコラスの手記
⑭研究員ジム最後の記録
⑮体力回復剤Aタイプ（木箱）
⑯体力回復剤Aタイプ（木箱）
⑰SPR4用マガジン
⑱体力回復剤Aタイプ
⑲MTS専用ワクチン
⑳ショットガン弾／6発
㉑ダブル回復剤Aタイプ

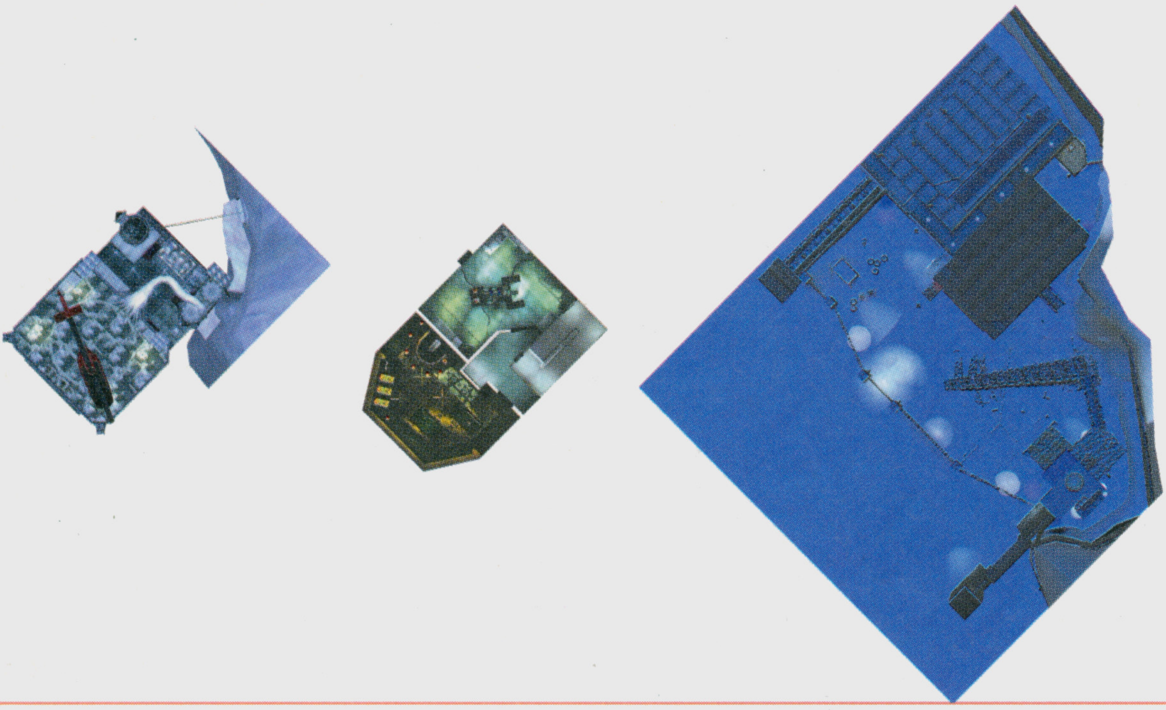
※⑰～㉑のアイテムは通風孔の先にある小部屋で入手する。

マップデータ

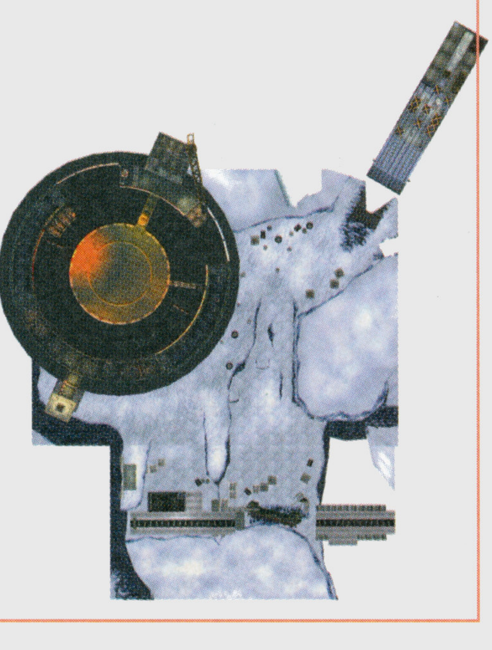
『エクスターミネーション』の舞台となるフォートスチュワートのマップおよび出現クリーチャー、入手可能アイテムのデータを紹介している。
マップのつながりやアイテムの位置を確認する際に活用してほしい。

フォート・スチュワート全体マップ

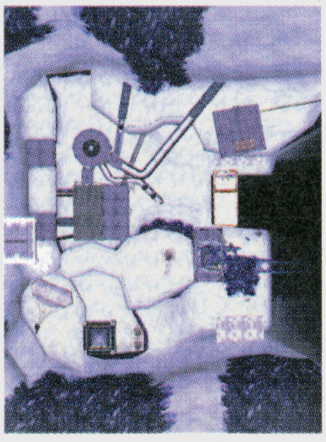
M05

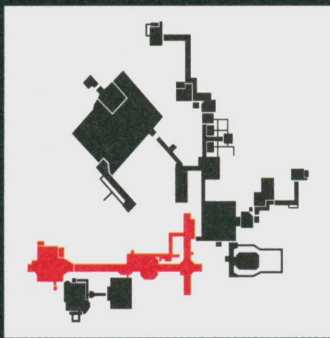


M09



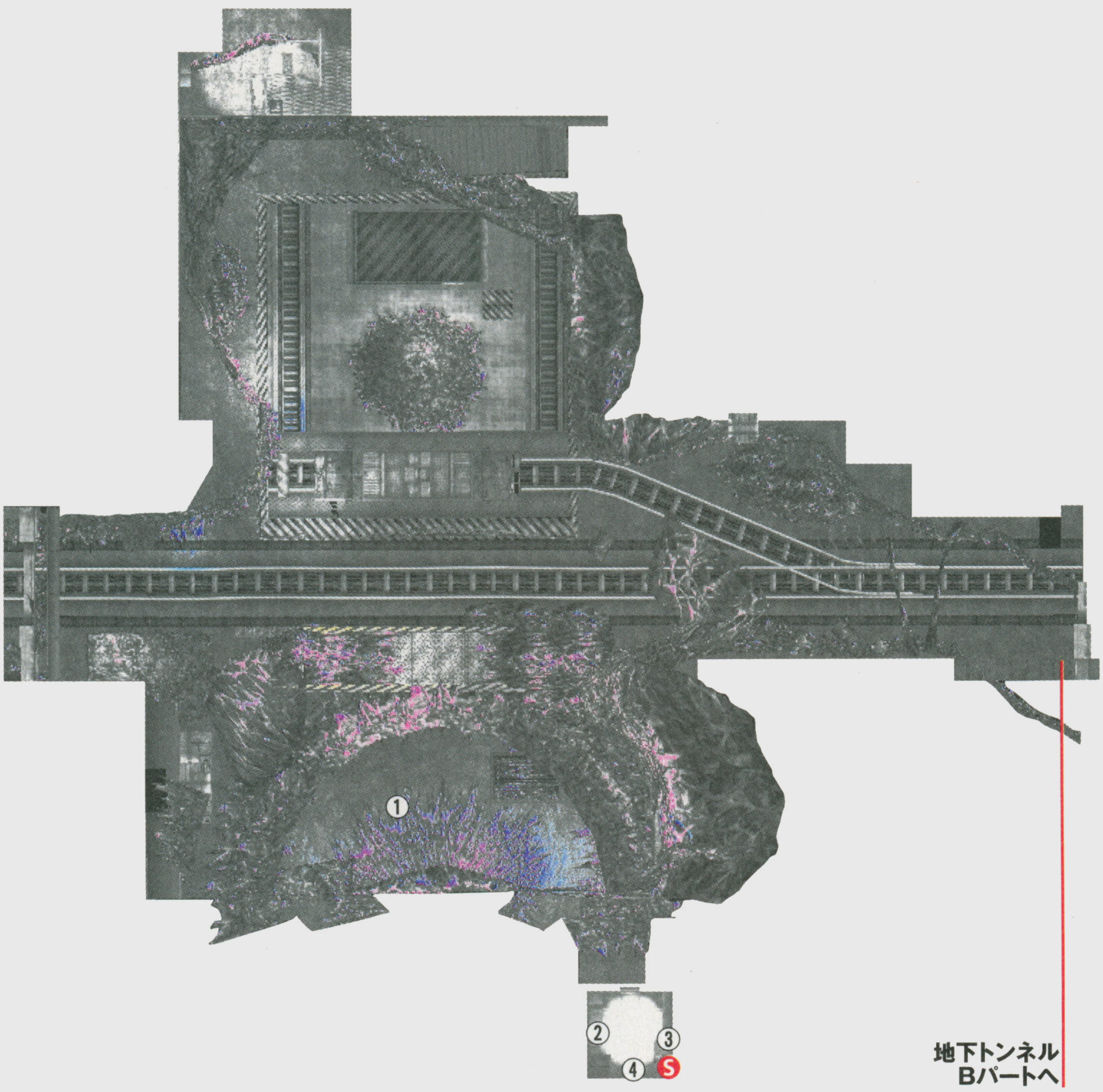
M01





地下トンネルAパート(侵蝕後)

M02



出現クリーチャー

●トンネルAパート(侵蝕後)

～*Chart.61*

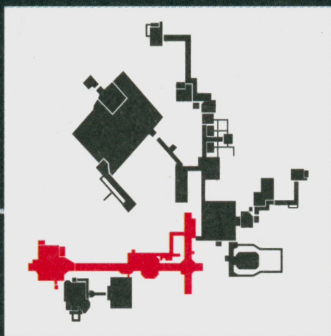
バグズ第1、第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
ネストトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド

Chart.62～

バグズ第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
ネストトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド
エグゼキューショナー

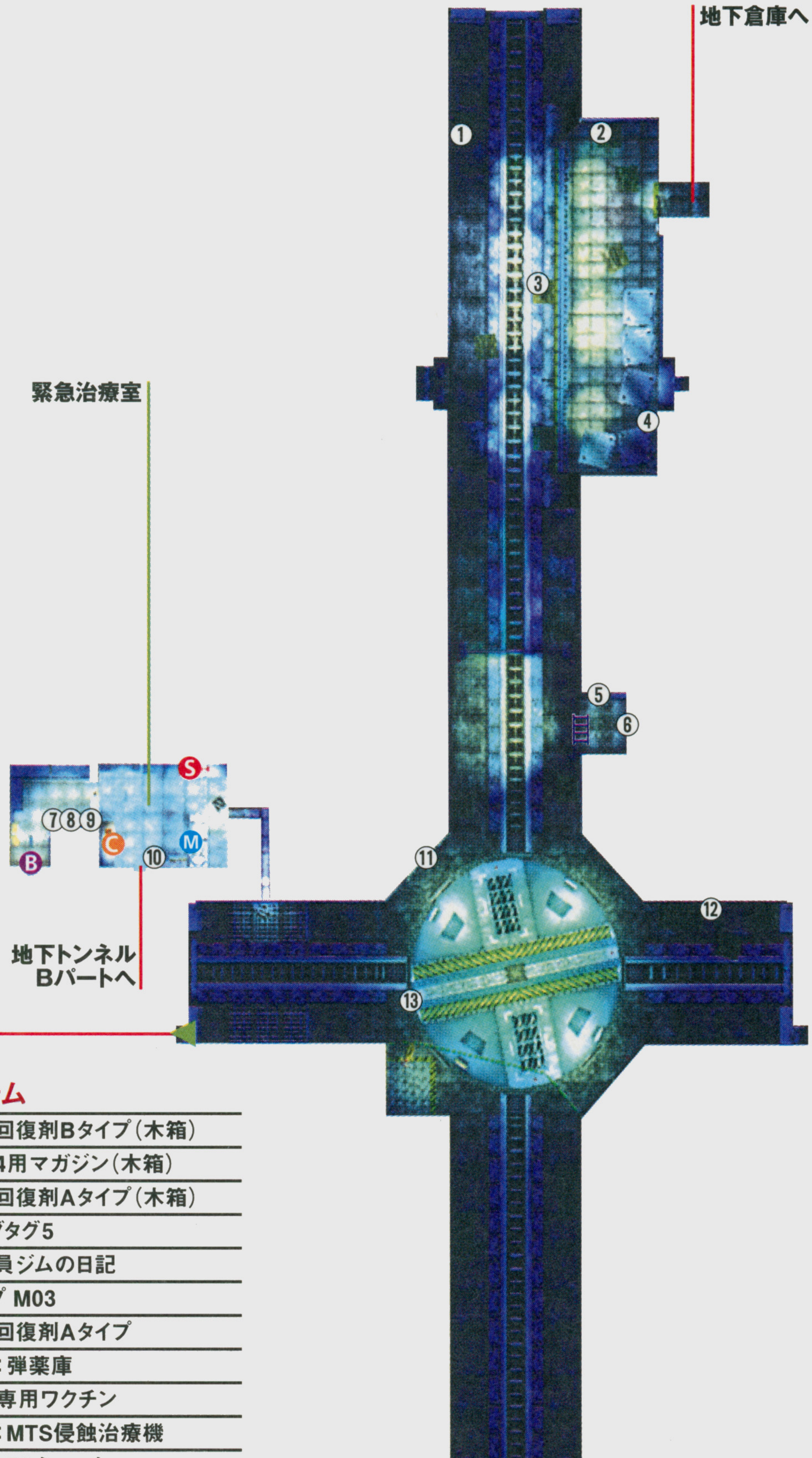
アイテム

①グレネードランチャーユニット
②施設発電システムに関して
③列車の鍵
④マップ M09



地下トンネルCパート

M02



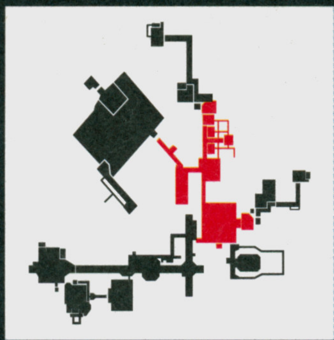
出現クリーチャー&トラップ

●緊急治療室
出現しない

●トンネルCパート
～*Chart.32*
バグズ第1形態
～*Chart.51*
バグズ第1、第2形態
ガンナー第1、第2形態
スパイクトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド
Chart.62～
バグズ第2形態
ガンナー第2形態
スパイクトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド

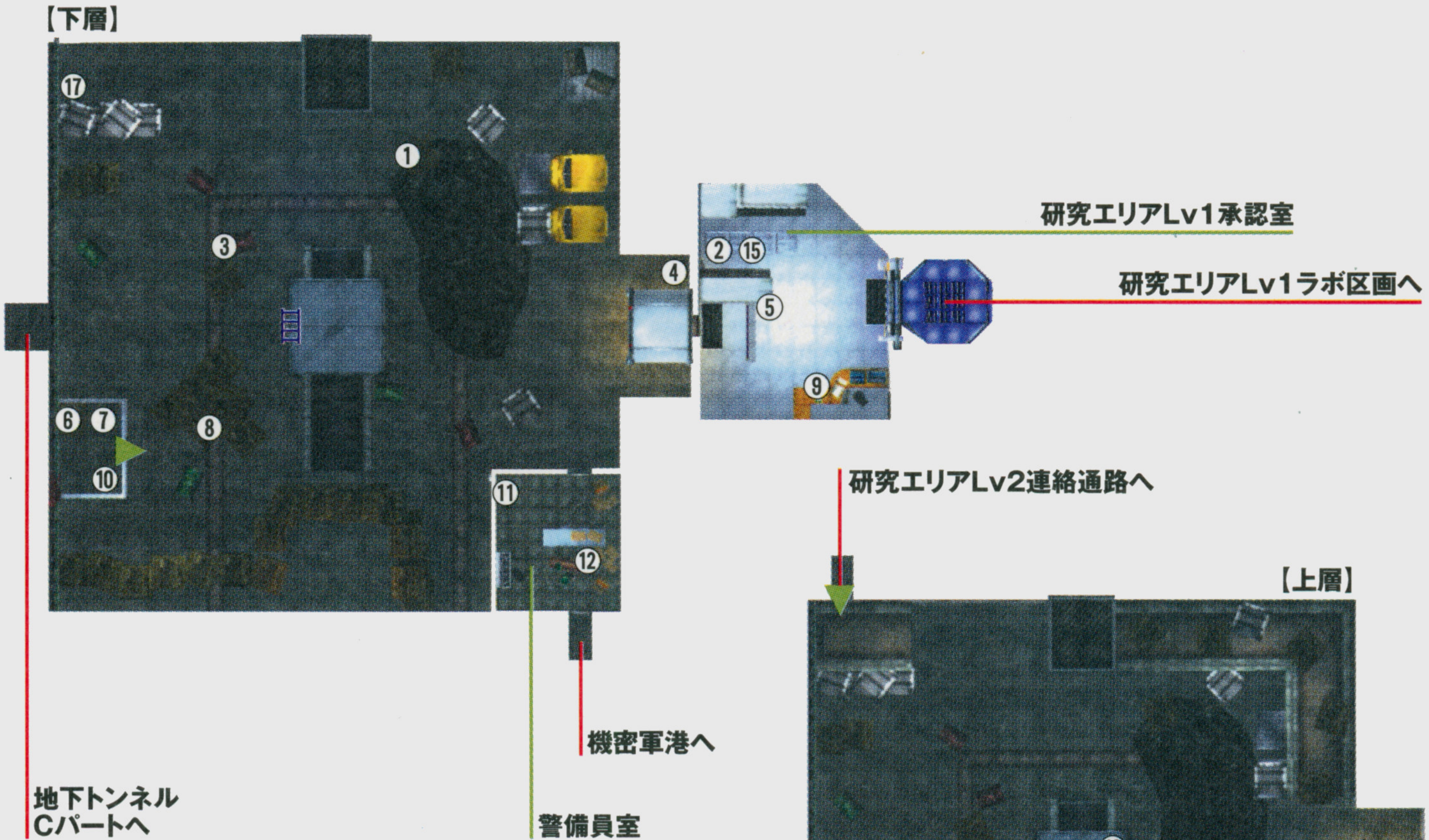
アイテム

①体力回復剤Bタイプ（木箱）
②SPR4用マガジン（木箱）
③体力回復剤Aタイプ（木箱）
④ドッグタグ5
⑤研究員ジムの日記
⑥マップ M03
⑦体力回復剤Aタイプ
⑧注意：弾薬庫
⑨MTS専用ワクチン
⑩操作：MTS侵蝕治療機
⑪操作：BLシャッター
⑫体力回復剤Aタイプ（木箱）
⑬MTS専用ワクチン



地下倉庫

M03





出現クリーチャー&トラップ

●地下倉庫

～Chart.20
- バグズ第1形態

～Chart.32
- バグズ第1形態
- ゲートキーパー(イベント)

～Chart.61
- バグズ第1、第2形態
- ウォッチドッグ第2形態
- ガンナー第1、第2形態
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド

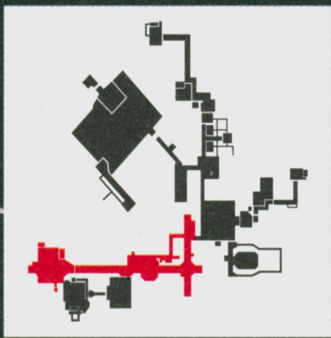
Chart.62～
- バグズ第2形態
- ウォッチドッグ第2形態
- ガンナー第2形態
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド

●警備員室
出現しない

●研究エリアLv1承認室
出現しない

アイテム

①体力回復剤Aタイプ(木箱)
②ショットガンユニット
③火炎放射ユニット用燃料タンク(木箱)
④施設警備隊員への通達
⑤ズームスコープユニット
⑥SPR4用マガジン(木箱)
⑦ダブル回復剤Aタイプ
⑧体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑨ショットガン弾／6発
⑩MTS専用ワクチン
⑪マップ M04
⑫エンジニア・ロバートの手記
⑬体力回復剤Bタイプ
⑭カードキー所持規定
⑮α カードキー
※Chart.21のイベントで入手。
⑯ドッグタグ1
※Chart.22で現れる。
　ゲートキーパーを倒すと出現。
⑰メタルプレート1
※Chart.41のイベントで入手。



管理棟連絡通路

M02

出現クリーチャー&トラップ

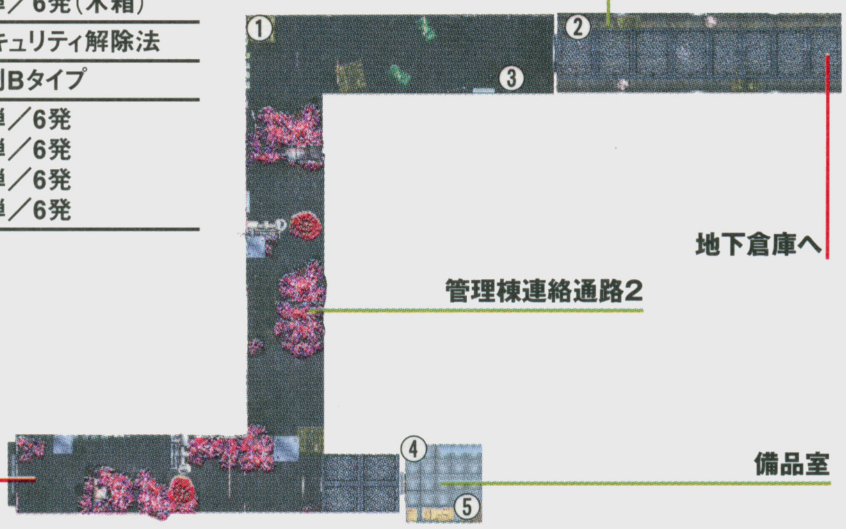
●管理棟連絡通路1
～*Chart.61*
　バグズ第1形態
Chart.62～
　バグズ第2形態

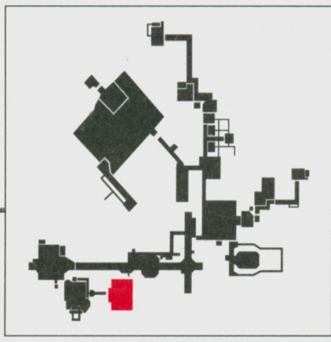
●管理棟連絡通路2
～*Chart.61*
　バグズ第1形態
　マットトラップ
Chart.62～
　バグズ第2形態
　マットトラップ

●備品室
　出現しない

アイテム

①MTS専用ワクチン(木箱)
②ショットガン弾／6発(木箱)
③非常事態セキュリティ解除法
④ダブル回復剤Bタイプ
⑤ショットガン弾／6発
　ショットガン弾／6発
　ショットガン弾／6発
　ショットガン弾／6発





管理棟

M04

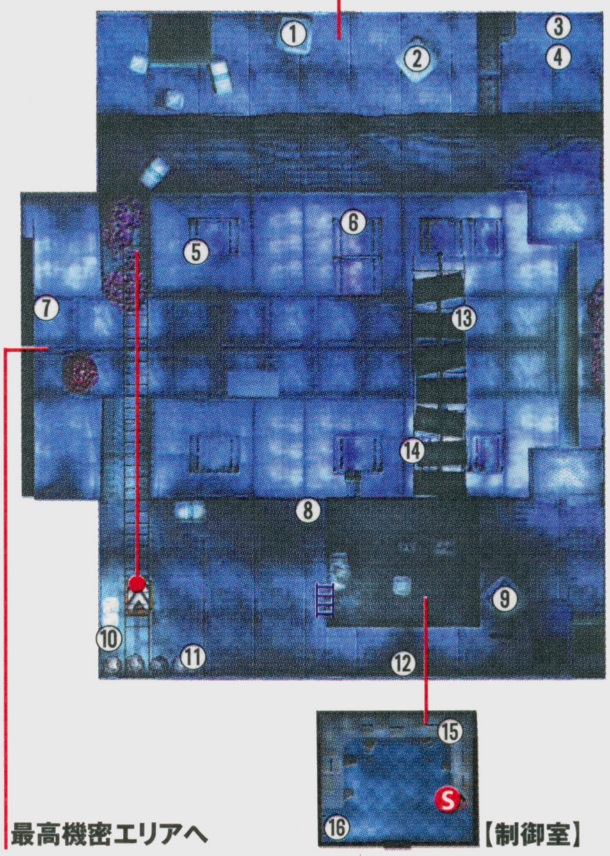
出現クリーチャー&トラップ

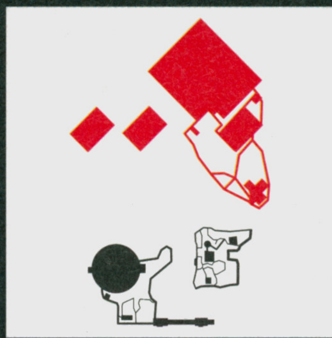
●管理棟
～*Chart.32*
　バグズ第1形態
　マットトラップ
　プラスチック爆弾
～*Chart.61*
　バグズ第1、第2形態
　ウォッチドッグ第1、第2形態
　ガンナー第1、第2形態
　マットトラップ
　侵蝕ガントラップ
　リキッド
　プラスチック爆弾
Chart.62～
　バグズ第2形態
　ウォッチドッグ第2形態
　ガンナー第2形態
　マットトラップ
　侵蝕ガントラップ
　リキッド
　プラスチック爆弾

●管理棟・制御室
　出現しない

アイテム

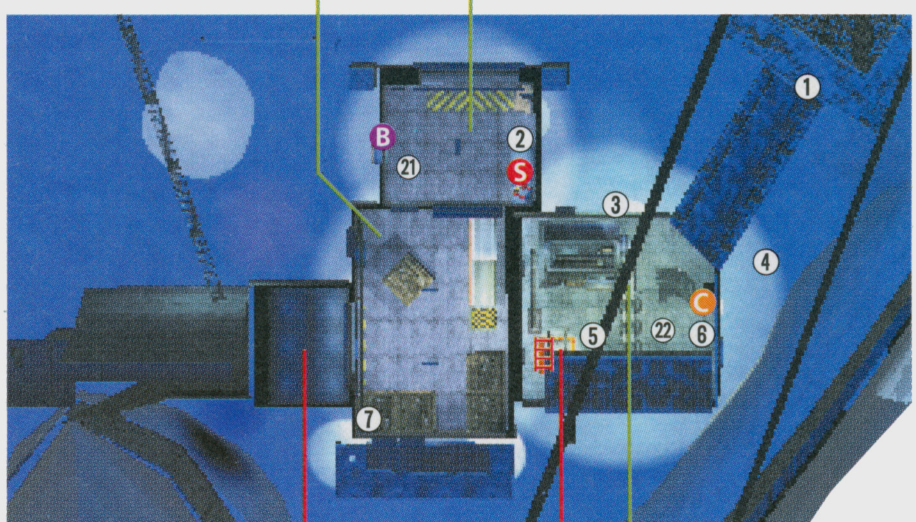
①ダブル回復剤Aタイプ(ケース)
②体力回復剤Aタイプ(ケース)
③SPR4用マガジン
④SPR4用マガジン
⑤MTS専用ワクチン
⑥エンジニア・マイケルの日誌
⑦最高機密エリア封鎖規定
⑧ドッグタグ4
⑨ショットガン弾／6発(ケース)
⑩体力回復剤Bタイプ(ケース)
⑪施設警備マニュアル
⑫MTS専用ワクチン
⑬MTS専用ワクチン(上層)
⑭体力回復剤Aタイプ(上層)
⑮エンジニア・ロバートの覚書
⑯ダブル回復剤Aタイプ

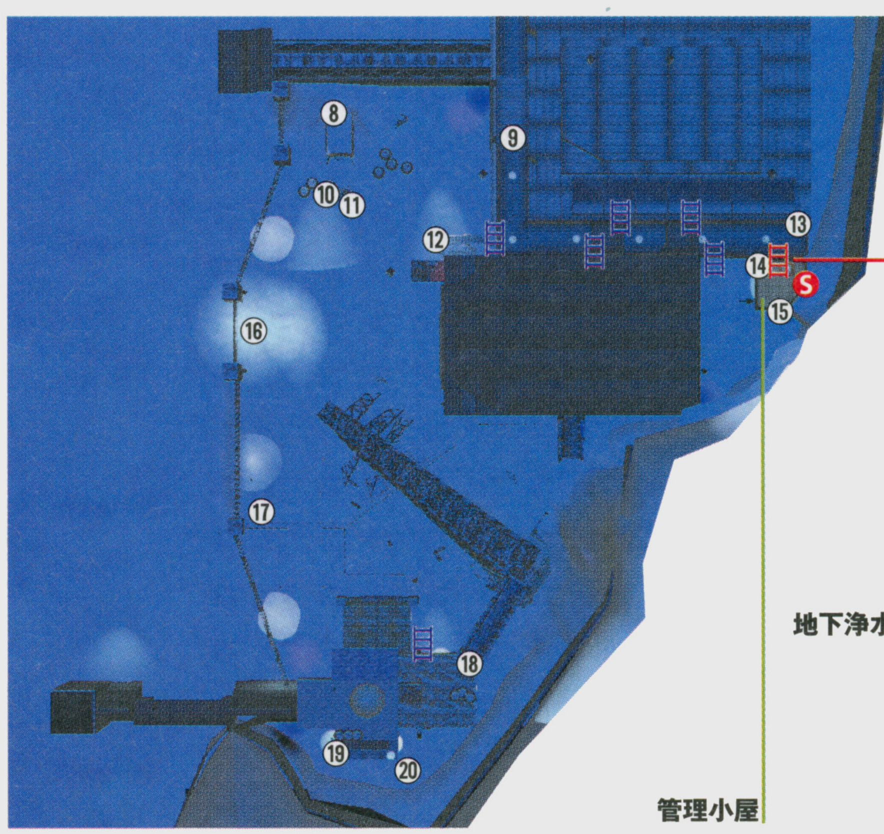




施設正面区域

M05



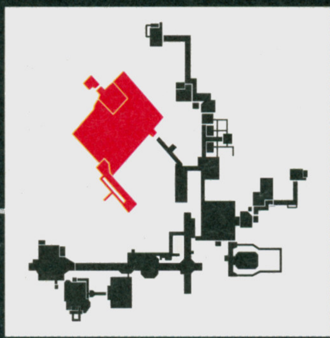


出現クリーチャー&トラップ

- ●エレベーター小屋1
  バグズ第1形態
- ●エレベーター小屋2、ボイラー室、管理小屋
  出現しない
- ●施設正面区域
  ～***Chart.61***
  プレデター第1、第2形態
  セントリーガン
  プラスチック爆弾
  Chart.62～
  プレデター第2形態
  セントリーガン
  プラスチック爆弾

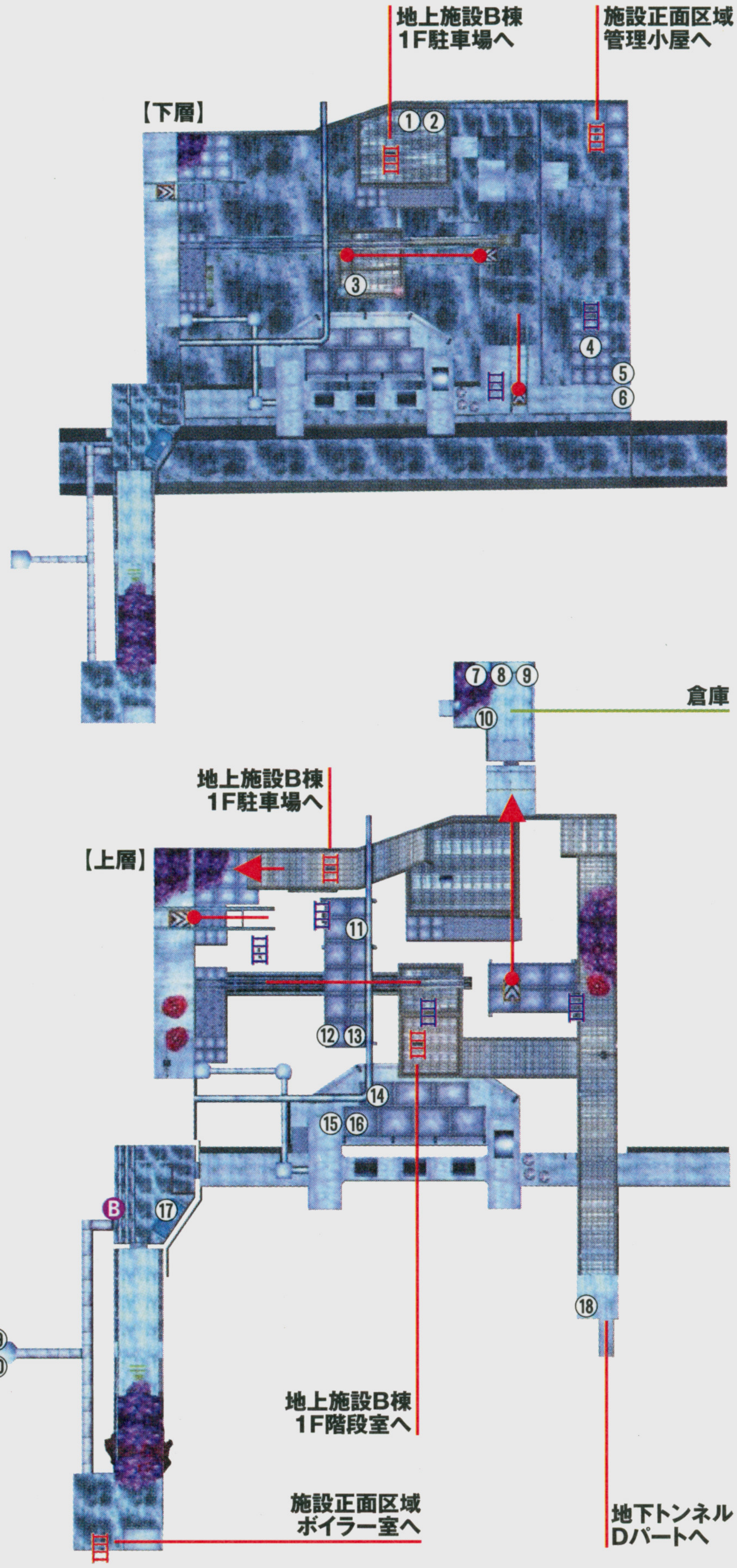
アイテム

①RECON隊員最後のメモ
（鉄塔が倒壊するとなくなる）
②観測員ジョージの追記
③マップ M05
④ショットガン弾／6発
⑤注意：マンホール詳細
⑥バール
⑦体力回復剤Aタイプ（木箱）
⑧アルティミットランチャーAユニット
⑨体力回復剤Aタイプ
⑩火炎放射ユニット用燃料タンク（木箱）
⑪MTS専用ワクチン（木箱）
⑫RECON移動指示書：1
⑬SPR4用マガジン
⑭注意：各種道具の整理
⑮RECON移動指示書：2
⑯火炎放射ユニット用燃料タンク
⑰火炎放射ユニット
⑱ドッグタグ12
⑲火炎放射ユニット用燃料タンク
⑳ダブル回復剤Bタイプ
㉑トラヴィスの名刺
※Chart.23のイベントで入手。
㉒防寒着
※Chart.24のイベントで入手。



地下浄水施設

M02



出現クリーチャー&トラップ

●地下浄水施設

～Chart.61

バグズ第1、第2形態
プレデター第2形態
ナイトストーカー第1形態
マットトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド
セントリーガン
プラスチック爆弾

Chart.62～

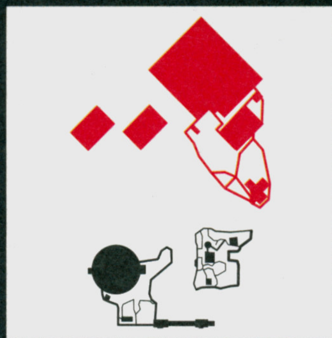
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態
ナイトストーカー第2形態
マットトラップ
侵蝕ガントラップ
リキッド
セントリーガン
プラスチック爆弾

●倉庫

出現しない

アイテム

①火炎放射ユニット用燃料タンク
②体力回復剤Aタイプ（上層）SPR4用マガジン（下層）
③使用：バルブ
④ドッグタグ11
⑤体力回復剤Aタイプ
⑥マップ M06
⑦グレネード弾／12発
⑧体力回復剤Aタイプ
⑨火炎放射ユニット用燃料タンク
⑩6連グレネードランチャーユニット
⑪ショットガン弾／6発
⑫アルティミットランチャーミサイル弾
⑬体力回復剤Bタイプ
⑭バッテリー増設パーツ
⑮アルティミットランチャーBユニット
⑯施設浄水システムに関して
⑰ショットガン弾／12発
⑱注意：バッテリー式開閉扉
⑲火炎放射ユニット用燃料タンク
⑳火炎放射ユニット用燃料タンク



施設正面区域

M05

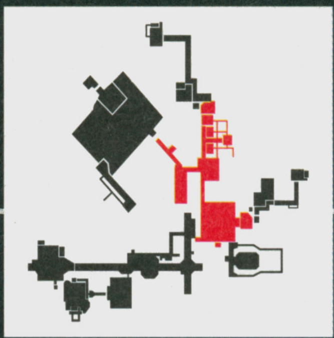
出現クリーチャー&トラップ

- **1F駐車場**
  バグズ第1形態
  トルーパー第1形態
  ※駐車場でスプリンクラーを動かし、イベントを進めると以下のクリーチャーが出現
  バグズ第1、第2形態
  トルーパー第1、第2形態
  リキッド
- **階段室**
  プラスチック爆弾
- **医務室、娯楽室、屋上**
  出現しない

アイテム

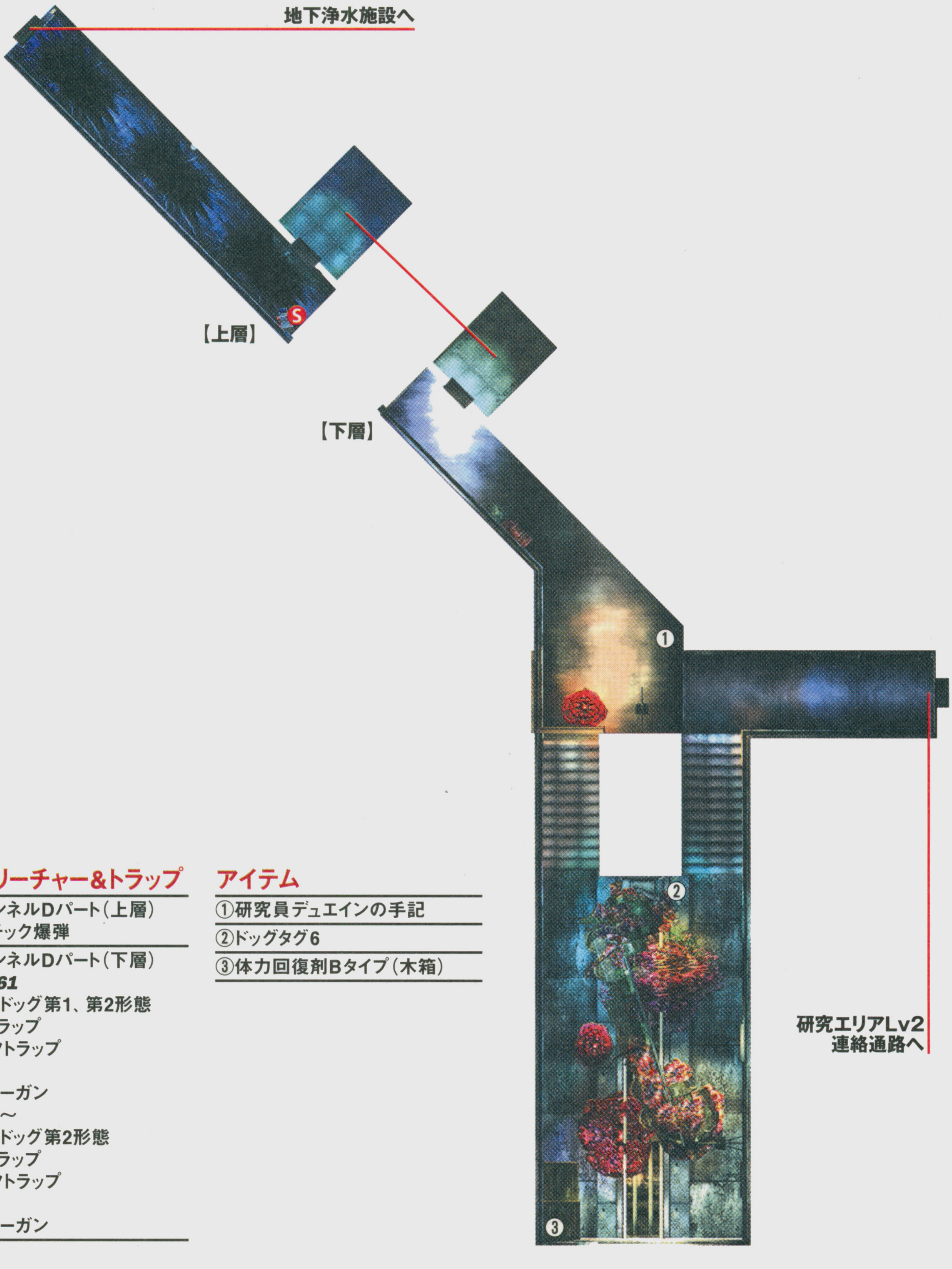
①ダブル回復剤Aタイプ
②ショットガン弾／6発（下層木箱）
③ダブル回復剤Bタイプ（洞穴）
④アルティミットランチャーミサイル弾
⑤SPR4用マガジン（下層）
⑥火炎放射ユニット用燃料タンク（下層木箱）
⑦火炎放射ユニット用燃料タンク（下層木箱）
⑧ドッグタグ9（下層）
⑨アルティミットランチャーミサイル弾
⑩生命体のウィークポイント
⑪MTS専用ワクチン
⑫火炎放射ユニット用燃料タンク
⑬RECON緊急作戦指示書
⑭施設内設備概要
⑮施設：地上施設B棟
⑯体力回復剤Aタイプ
⑰体力回復剤Aタイプ
⑱ソニアからシンディへの手紙
⑲整備士グラハムの手記
⑳体力回復剤Aタイプ（リフト下）
㉑RECON移動指示書：3（下層）
㉒SPR4用マガジン（上層）
㉓体力回復剤Bタイプ（車の中）
㉔バッテリー増設パーツ（車の中）
㉕MTS専用ワクチン（車の中）
㉖アルティミットランチャーミサイル弾（上層）
㉗ドッグタグレーダーユニット
※Chart.32のイベントで入手。
㉘雪上車の鍵
※Chart.32後のイベントで入手。
㉙βカードキー
※Chart.46のイベントで入手。





地下トンネルDパート

M03



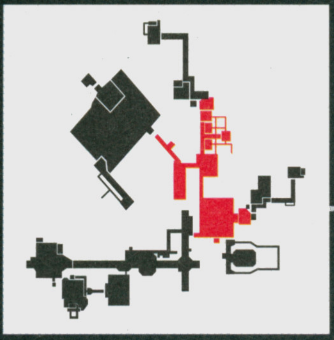
出現クリーチャー&トラップ

●地下トンネルDパート（上層）
プラスチック爆弾

●地下トンネルDパート（下層）
～*Chart.61*
ウォッチドッグ第1、第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
リキッド
セントリーガン
Chart.62～
ウォッチドッグ第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
リキッド
セントリーガン

アイテム

①研究員デュエインの手記
②ドッグタグ6
③体力回復剤Bタイプ（木箱）



研究エリアLv2連絡通路

M03

出現クリーチャー&トラップ

●研究エリアLv2連絡通路

～*Chart.61*

バグズ第1形態
ウォッチドッグ第1形態
マットトラップ
スパイクトラップ
侵蝕ガントラップ

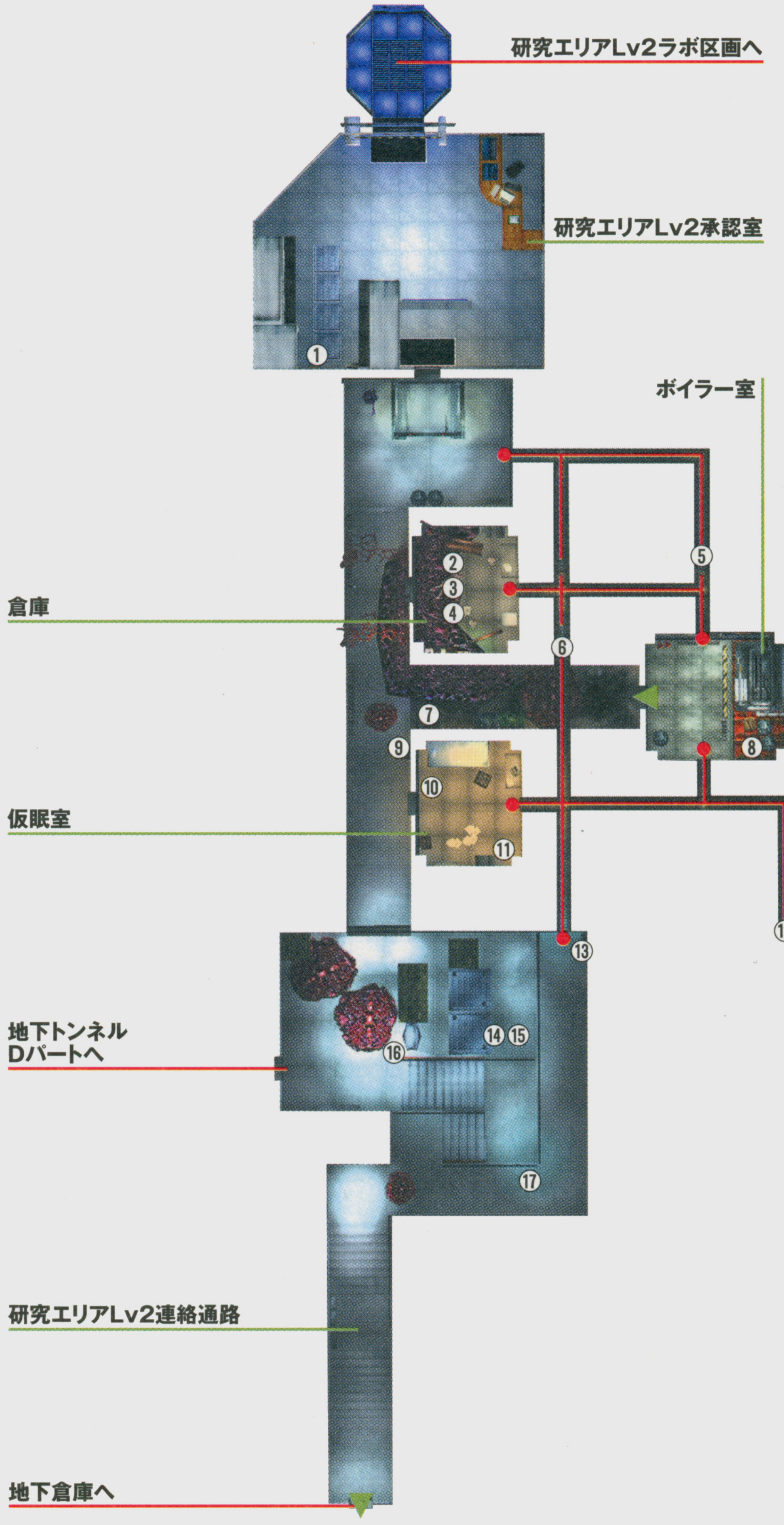
Chart.62～

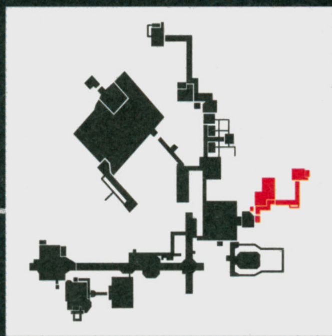
バグズ第2形態
ウォッチドッグ第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
侵蝕ガントラップ

●研究エリアLv2承認室、ボイラー室、倉庫、仮眠室出現しない

アイテム

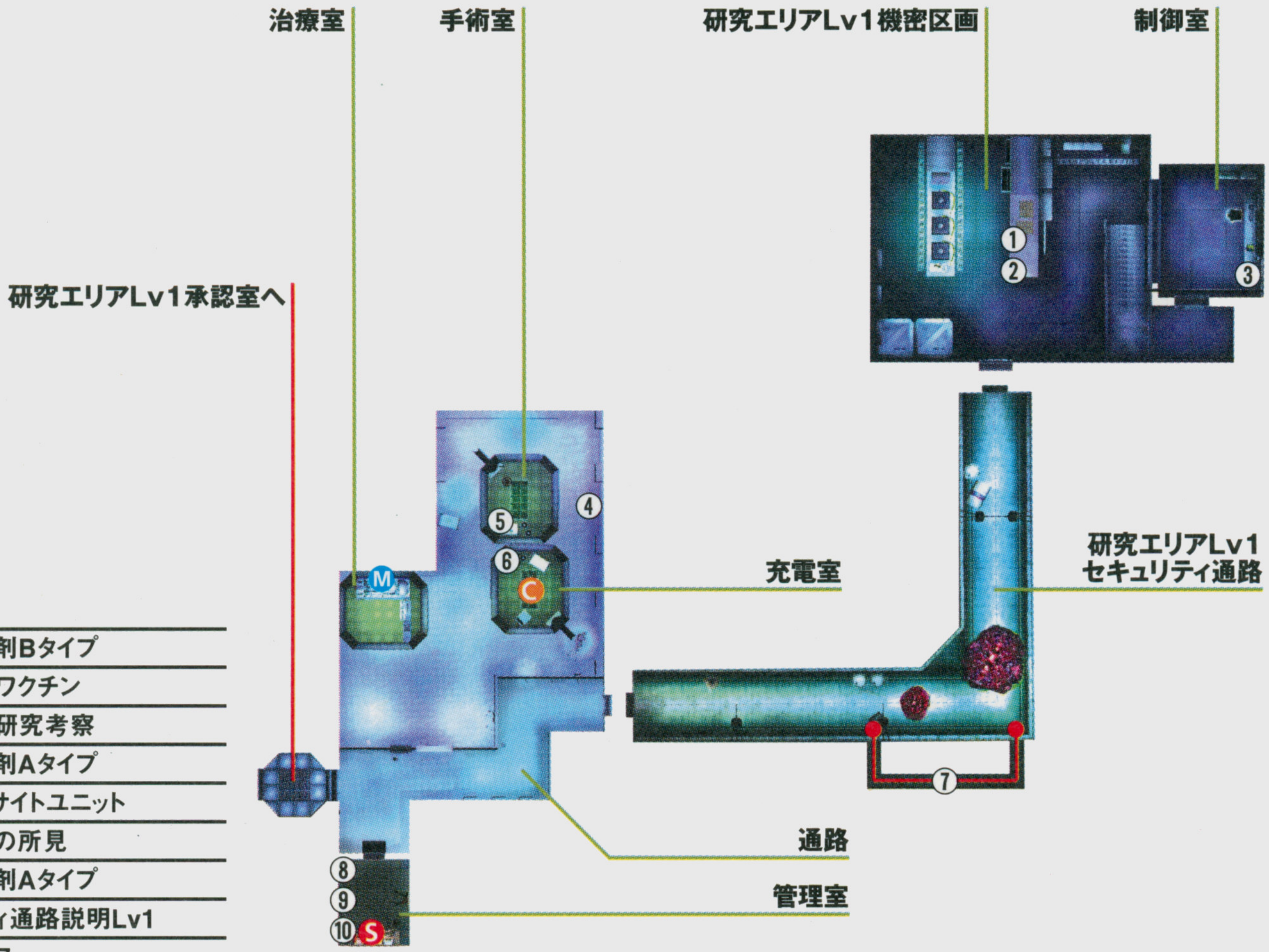
①ドッグタグ10
②研究員ジュリアン最後のメモ
③メタルプレート2
④ドッグタグ3
⑤体力回復剤Bタイプ
⑥火炎放射ユニット用燃料タンク
⑦体力回復剤Aタイプ(木箱)
⑧アルティミットランチャーミサイル弾
⑨MTS専用ワクチン(木箱)
⑩特殊迎撃ユニット
⑪火炎放射ユニット用燃料タンク
⑫ドッグタグ13
⑬注意:通風孔詳細
⑭ダブル回復剤Aタイプ
⑮ドッグタグ7
⑯研究員カーティスのメモ
⑰検索閲覧データ「ハ」





研究エリアLv1ラボ区画／機密区画

M05



アイテム

- ①体力回復剤Bタイプ
- ②MTS専用ワクチン
- ③「H0213」研究考察
- ④体力回復剤Aタイプ
- ⑤3点オートサイトユニット
- ⑥「H0213」の所見
- ⑦体力回復剤Aタイプ
- ⑧セキュリティ通路説明Lv1
- ⑨マップ M07
- ⑩シンディのメモ

出現クリーチャー&トラップ

●研究エリアLv1ラボ区画 通路
～*Chart.61*
バグズ第1、第2形態
ヒューマン第1、第2形態
リキッド
プラスチック爆弾
Chart.62～
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態
リキッド
プラスチック爆弾

●研究エリアLv1ラボ区画 管理室
出現しない

●研究エリアLv1ラボ区画 研究室
～*Chart.61*
バグズ第1、第2形態
ヒューマン第1、第2形態
リキッド
Chart.62～
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態
リキッド

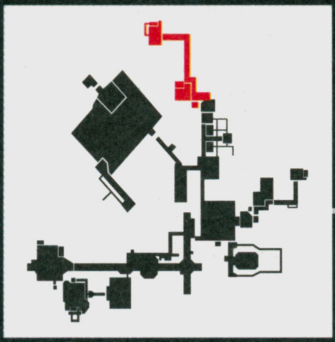
●研究エリアLv1ラボ区画 治療室 充電室
出現しない

●研究エリアLv1ラボ区画 手術室
～*Chart.61*
バグズ第1形態
ネストトラップ
Chart.62～
バグズ第2形態
ネストトラップ

●研究エリアLv1セキュリティ通路
～*Chart.61*
バグズ第1、第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
リキッド
セントリーガン
Chart.62～
バグズ第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
リキッド
セントリーガン

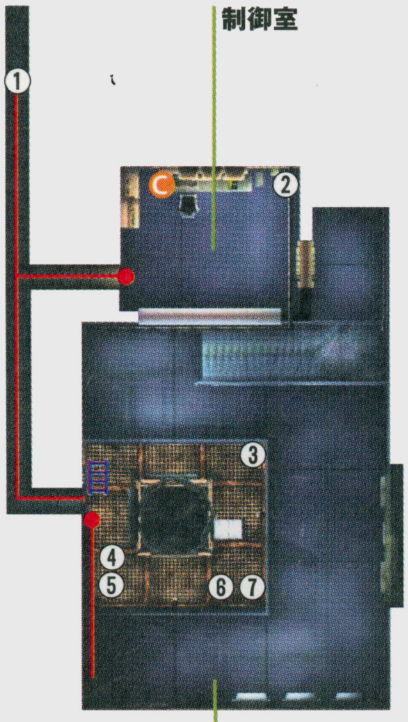
●研究エリアLv1機密区画
～*Chart.61*
バグズ第1、第2形態
ヒューマン第1、第2形態
リキッド
Chart.62～
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態
リキッド

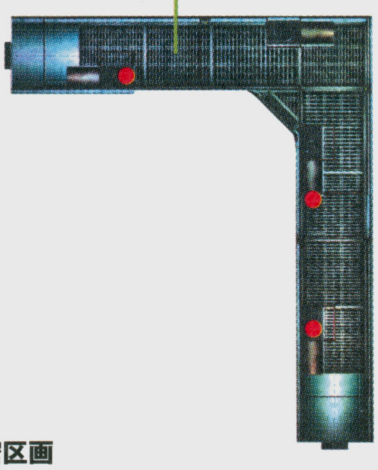
●研究エリアLv1機密区画 制御室
出現しない



研究エリアLv2ラボ区画／機密区画研究エリアLv2連絡通路

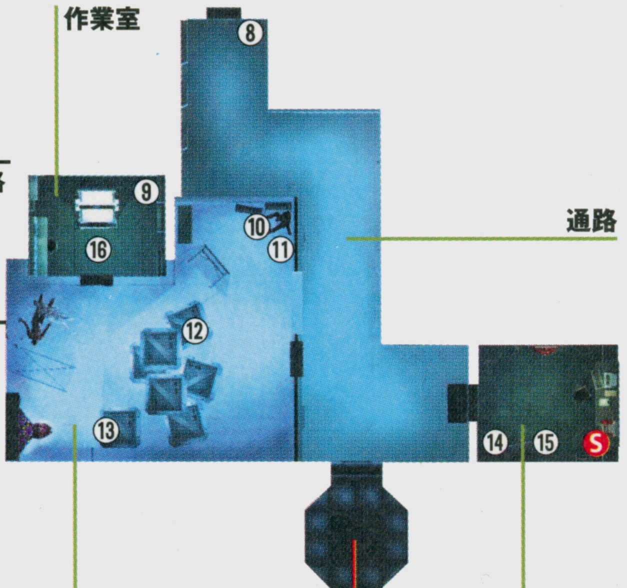
M08





アイテム

①ショットガン弾／12発
②「H0213」増殖データ
③機密文書A
④ダブル回復剤Aタイプ
⑤ショットガン弾／12発
⑥火炎放射ユニット用燃料タンク
⑦火炎放射ユニット用燃料タンク
⑧研究員の書き置き
⑨ボーリング作業記録
⑩ボーリング作業員の手記
⑪体力回復剤Aタイプ
⑫暗視スコープユニット（ケース）
⑬SPR4用マガジン（ケース）
⑭セキュリティ通路説明Lv2
⑮マップ M08
⑯トラヴィスのメモ ※作業室に入るとイベントが発生し入手できる。



出現クリーチャー&トラップ

●研究エリアLv2ラボ区画 通路
～*Chart.61*
バグズ第1形態
ヒューマン第1形態
プラスチック爆弾
Chart.62～
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態
プラスチック爆弾

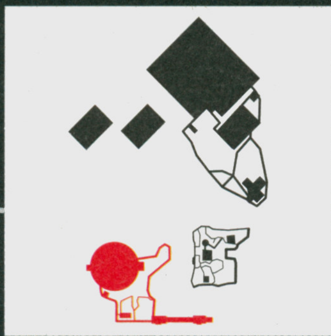
●研究エリアLv2ラボ区画 管理室
出現しない

●研究エリアLv2ラボ区画 倉庫
～*Chart.61*
バグズ第1形態
ヒューマン第1形態（イベント）
ナイトストーカー第2形態
ネストトラップ
Chart.62～
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態（イベント）
ナイトストーカー第2形態
ネストトラップ

●研究エリアLv2セキュリティ通路
～*Chart.61*
バグズ第1形態
Chart.62～
バグズ第2形態

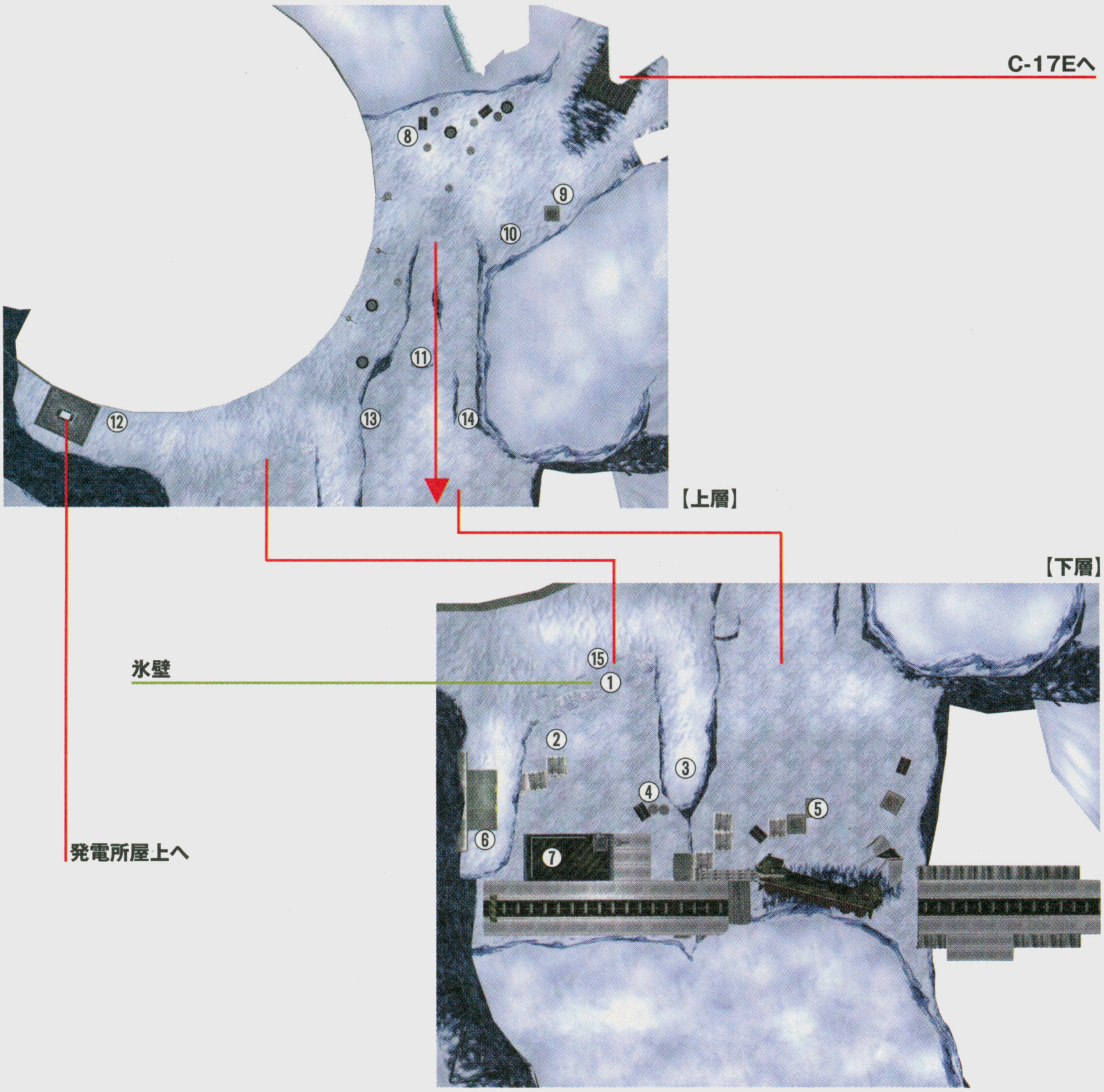
●研究エリアLv2機密区画
～*Chart.61*
バグズ第1形態
ヒューマン第1、第2形態
ナイトストーカー第1形態
リキッド
Chart.62～
バグズ第2形態
ヒューマン第2形態
ナイトストーカー第2形態
リキッド

●研究エリアLv2機密区画 制御室、作業室
出現しない



発電所区域

M09



出現クリーチャー&トラップ

- ●発電所区画(下層)
  セントリーガン
- ●発電所区画(上層)
  セントリーガン
  プレデター第2形態

アイテム

①アルティミットランチャーミサイル弾(木箱)

②ドッグタグ2

③体力回復剤Bタイプ

④使用:簡易アイゼン

⑤車両整備士の脱出メモ(木箱)

⑥ダブル回復剤Bタイプ

⑦アイゼン

⑧体力回復剤Aタイプ(木箱)

⑨火炎放射ユニット用燃料タンク(木箱)

⑩火炎放射ユニット用燃料タンク(木箱)

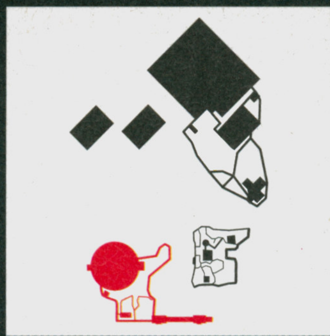
⑪グレネード弾/12発

⑫使用:発電所エレベーター

⑬ダブル回復剤Aタイプ

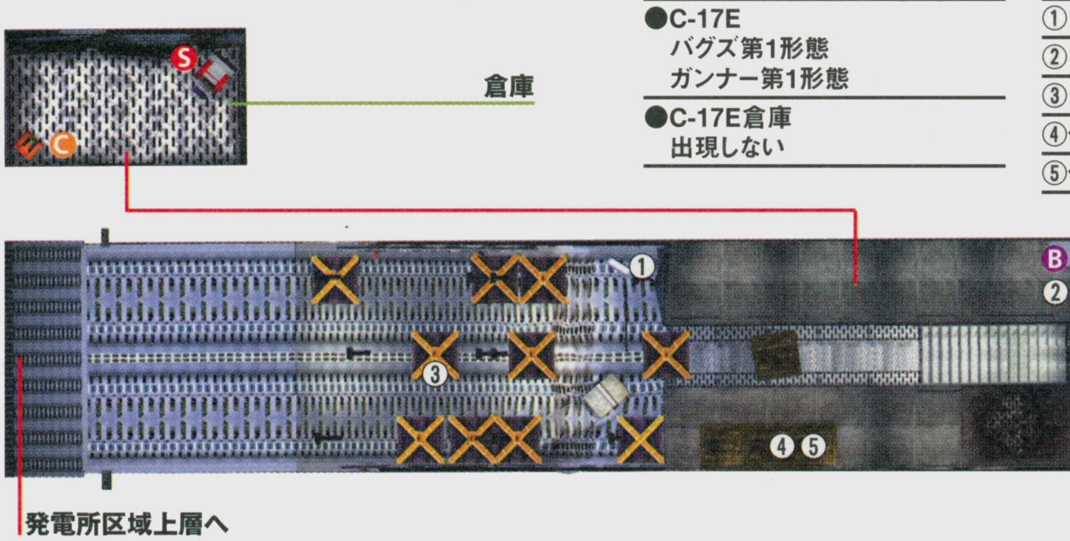
⑭グレネード弾/6発

⑮SPR4改造パーツ(フルオート)
※Chart.54のイベントで入手。



発電所区域／C-17E

M09



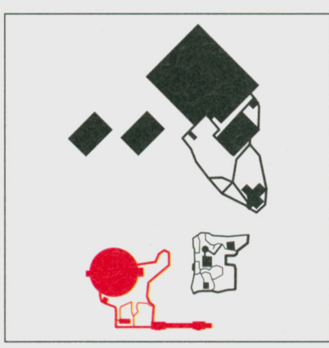
出現クリーチャー&トラップ

●C-17E
バグズ第1形態
ガンナー第1形態

●C-17E倉庫
出現しない

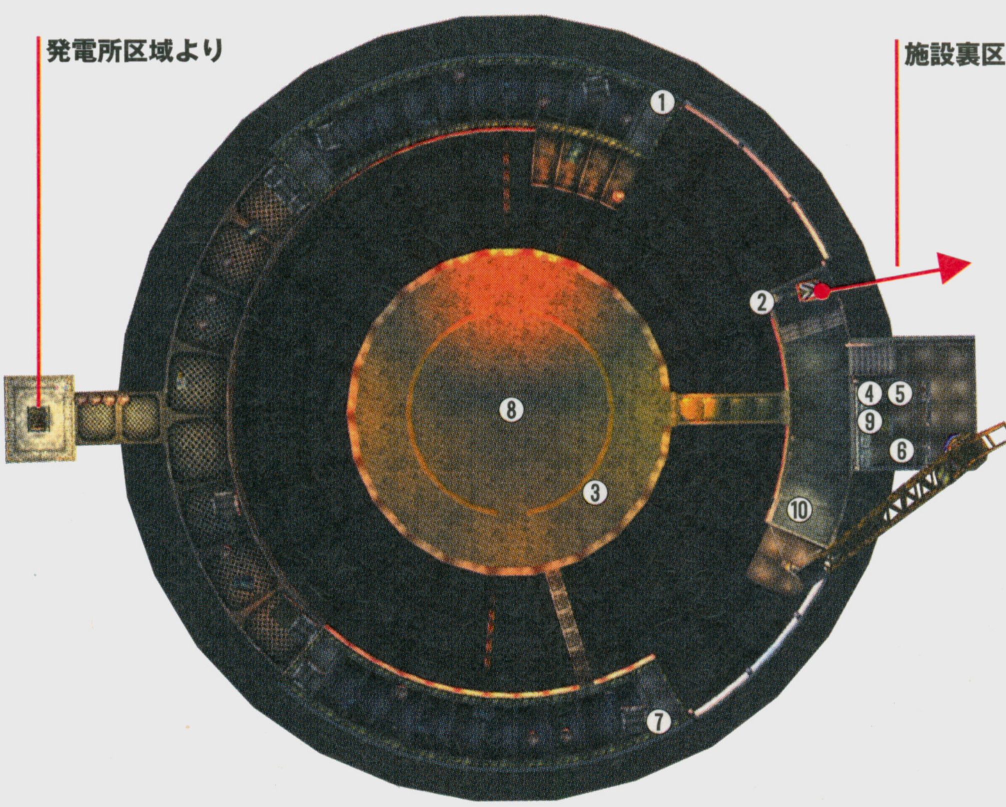
アイテム

①アルティミットランチャー
②ゲーリー型爆弾
③グレネード弾／12発
④体力回復剤Aタイプ（木箱）
⑤体力回復剤Aタイプ（木箱）



発電所区域／発電所屋上

M09

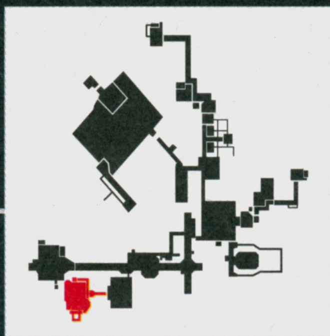


出現クリーチャー&トラップ

●発電所屋上
ロジャー

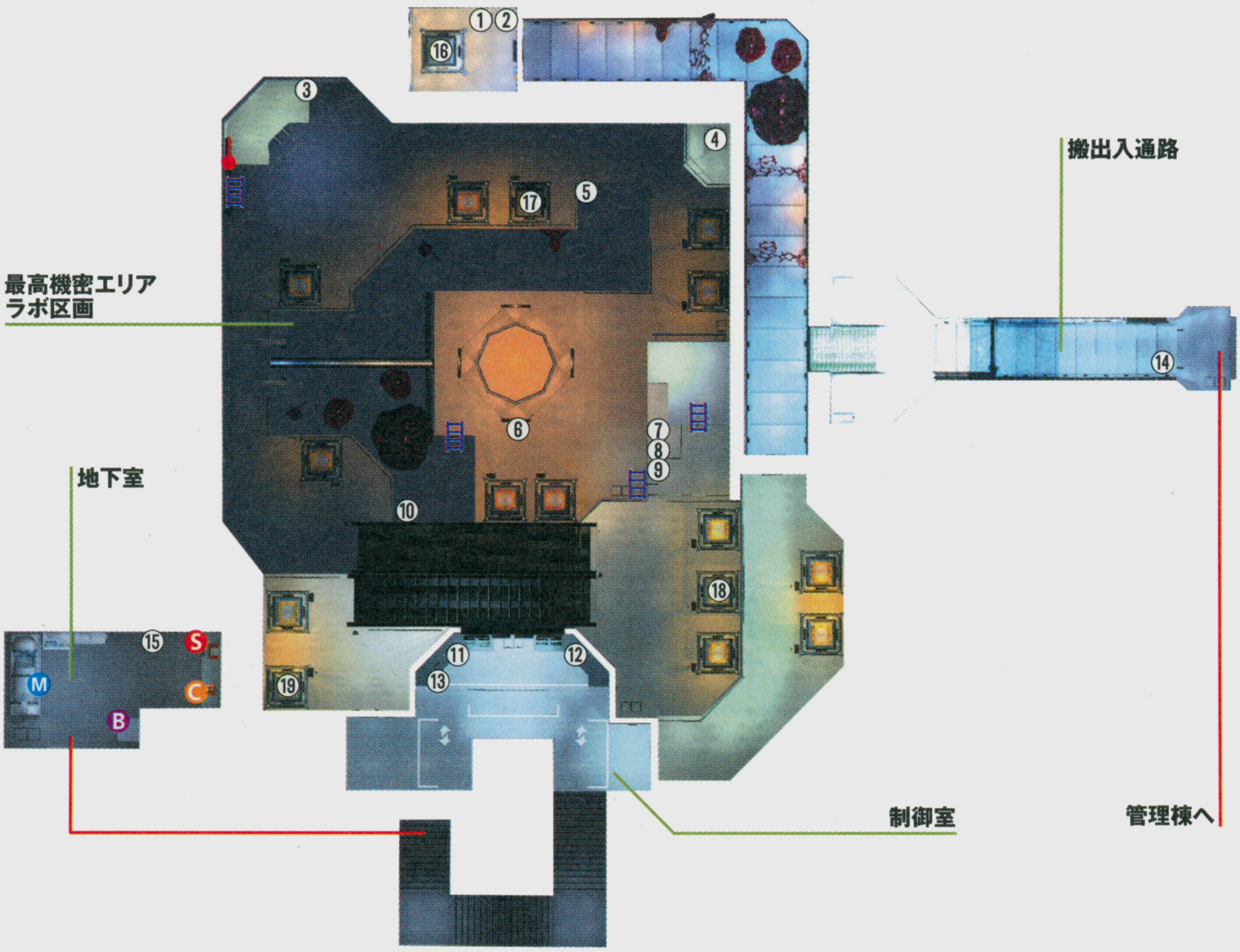
アイテム

①体力回復剤Bタイプ
②ドッグタグ15
③ドッグタグ14
④使用：発電所点検用リフト
⑤体力回復剤Aタイプ
⑥体力回復剤Bタイプ
⑦体力回復剤Aタイプ
⑧ロジャーのナイフ
※Chart.57のイベント後に出現。
⑨プログラムディスク
※Chart.59のイベントで入手。
⑩ハーネスB
※Chart.59のイベント後に出現。



最高機密エリア搬出入通路／ラボ区画

M10



出現クリーチャー&トラップ

●最高機密エリア搬出入通路
- バグズ第2形態
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- リキッド

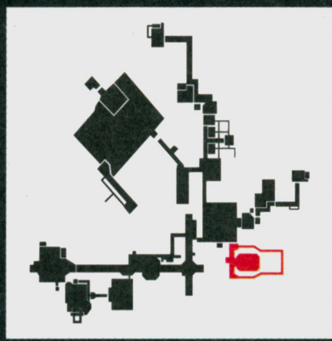
●最高機密エリアラボ区画
- バグズ第2形態
- ウォッチドッグ第2形態（イベント）
- ヒューマン第2形態（イベント）
- マットトラップ
- スパイクトラップ
- ネストトラップ
- 侵蝕ガントラップ
- リキッド

●最高機密エリアラボ区画 制御室 地下室
- 出現しない

アイテム

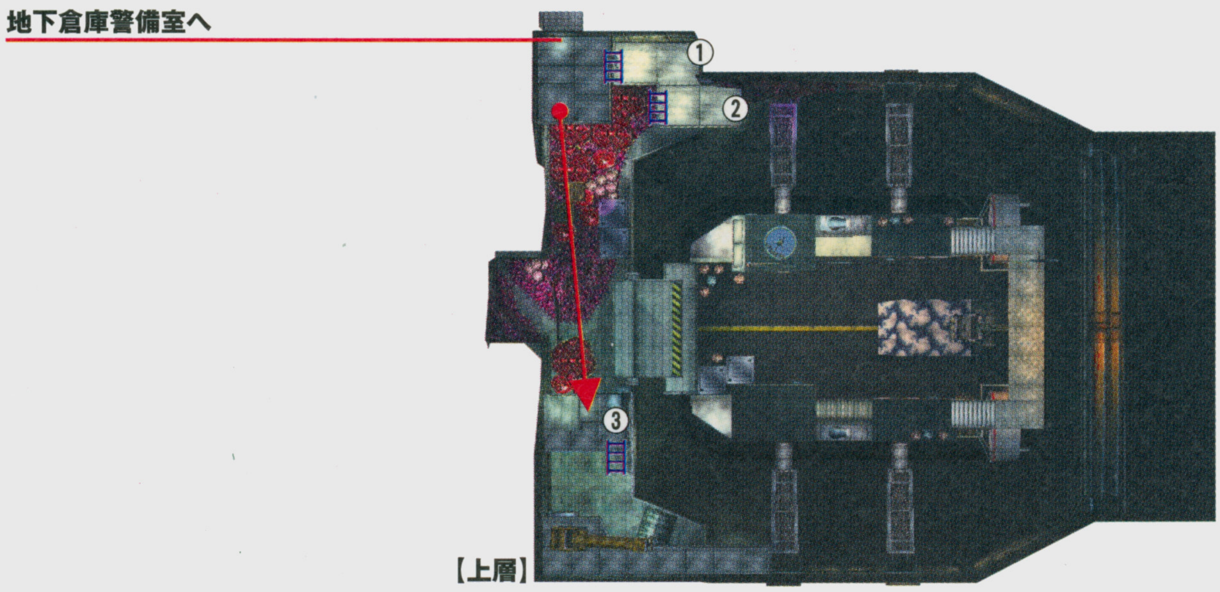
①体力回復剤Bタイプ	⑪最高機密エリア：移動ブース
②体力回復剤Bタイプ	⑫研究最終段階の報告書
③MTS専用ワクチン	⑬マップ M10
④アルティミットランチャーミサイル弾	⑭機密文書B
⑤体力回復剤Bタイプ	⑮マップ M11
⑥機密文書C	⑯アルティミットランチャーCユニット
⑦火炎放射ユニット用燃料タンク	⑰体力回復剤Aタイプ
⑧体力回復剤Bタイプ	⑱ショットガン弾／12発
⑨火炎放射ユニット用燃料タンク	⑲SPR4用マガジン
⑩体力回復剤Bタイプ	

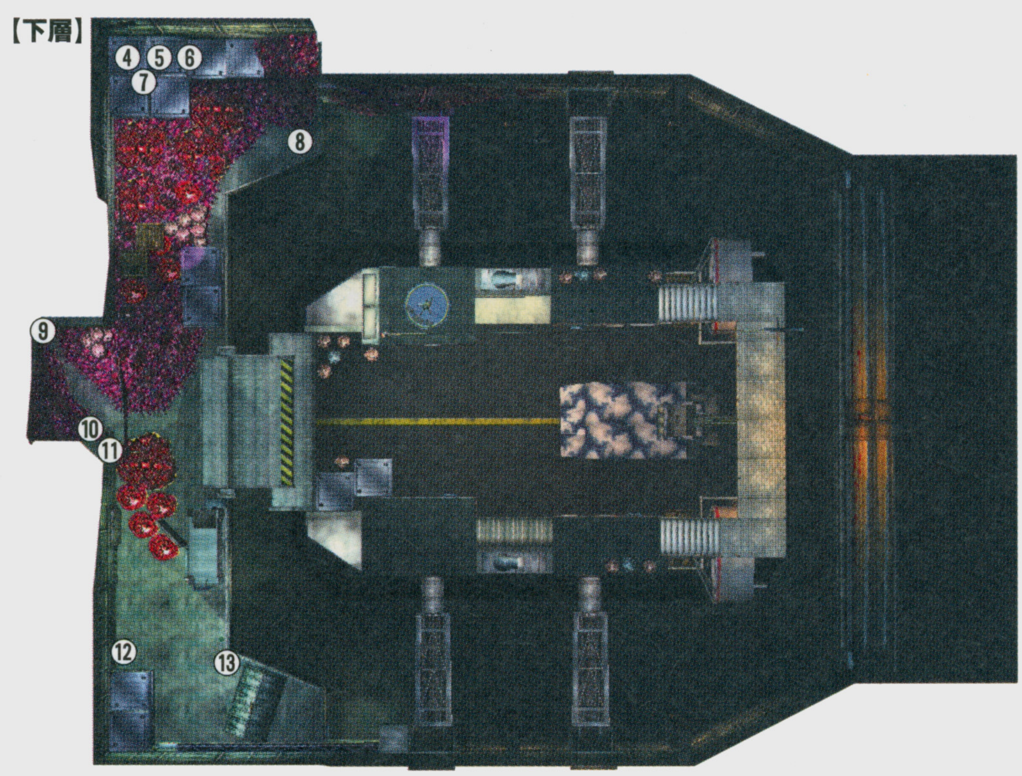
※⑯〜⑲はChart.64クリア後に取れるようになる。



機密軍港

M11



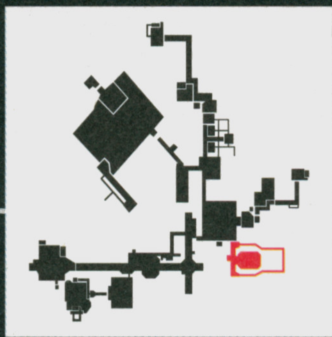


出現クリーチャー&トラップ

●機密軍港
バグズ第2形態
ナイトストーカー第2形態
ガンナー第2形態
マットトラップ
スパイクトラップ
セントリーガン
プラスチック爆弾

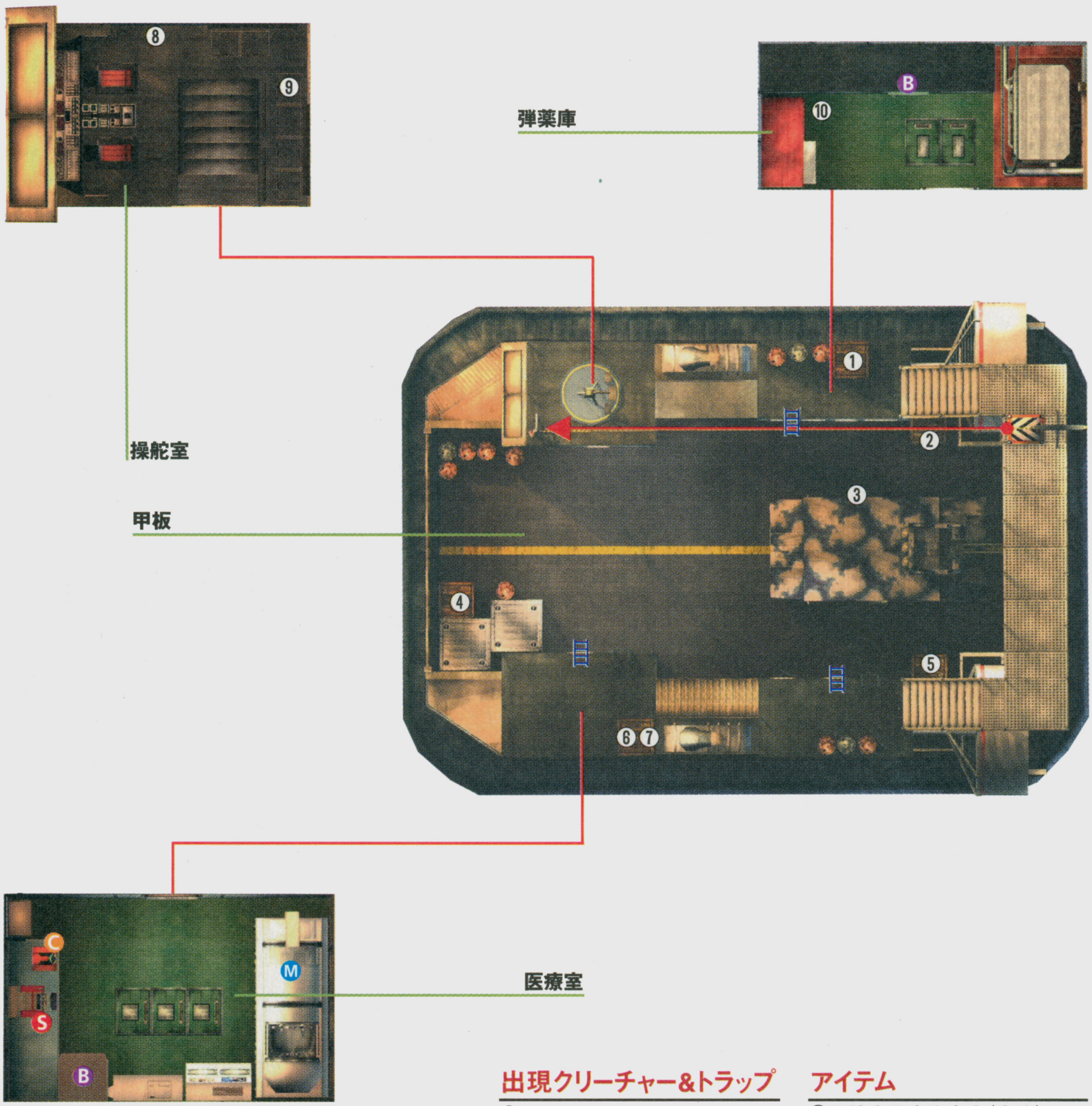
アイテム

①体力回復剤Aタイプ
②施設搬入記録
③警備隊員のメモ
④SPR4用マガジン
⑤SPR4用マガジン
⑥体力回復剤Bタイプ
⑦SPR4用マガジン
⑧アルティミットランチャーミサイル弾
⑨ドッグタグ8
⑩体力回復剤Bタイプ
⑪設備：LCAC強襲揚陸艇
⑫火炎放射ユニット用燃料タンク
⑬体力回復剤Bタイプ



LCAC

M11



出現クリーチャー&トラップ

●LCAC
バグズ第2形態
ジ・オリジン第1形態
ジ・オリジン第2形態
ジ・オリジン第3形態

アイテム

①国防省最高指令書(木箱)
②グレネード弾/12発(木箱)
③操作:M129キャノン砲
④アルティミットランチャーミサイル弾(木箱)
⑤アルティミットランチャーミサイル弾(木箱)
⑥体力回復剤Bタイプ(木箱)
⑦SPR4マガジン(木箱)
⑧操作:チェーンガン
⑨MTS専用ワクチン
⑩体力回復剤Aタイプ



第4章
Chapter 4
Establishment Data
設定資料

人物

CHARACTER

実在の人物さながらに行動し重厚なストーリーを作り上げる。
そんな魅力あふれる登場人物たちの設定画を紹介する。
ゲームが原画のイメージにほとんど遜色がないのは、
PS2のマシンパワーならではは、といったところか。

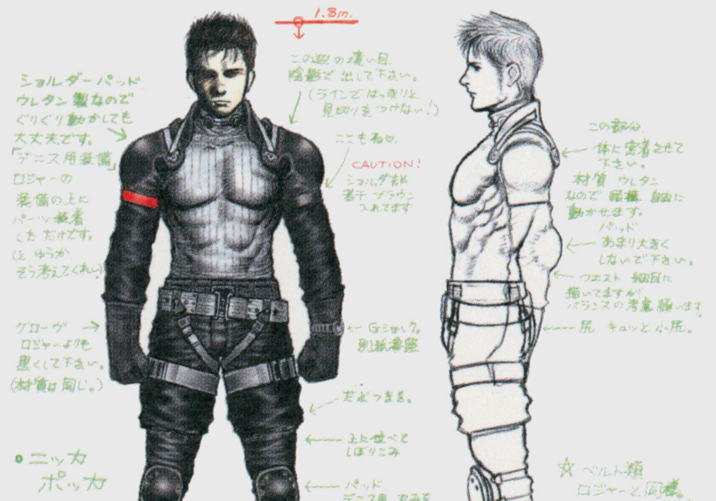


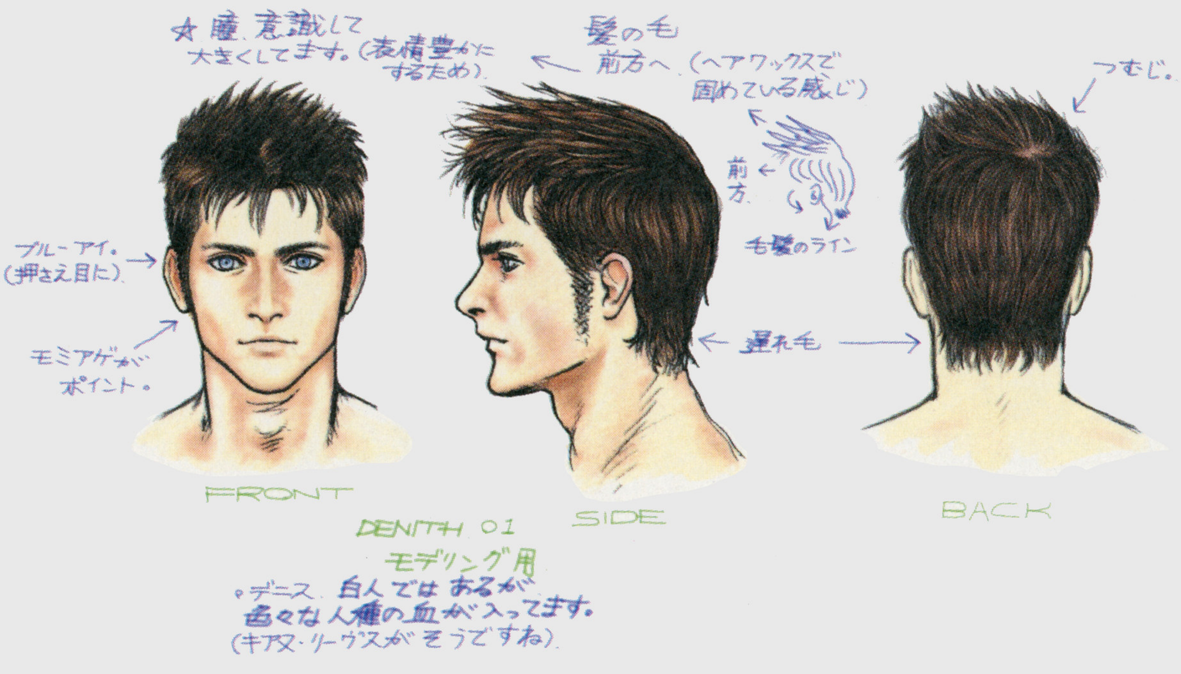


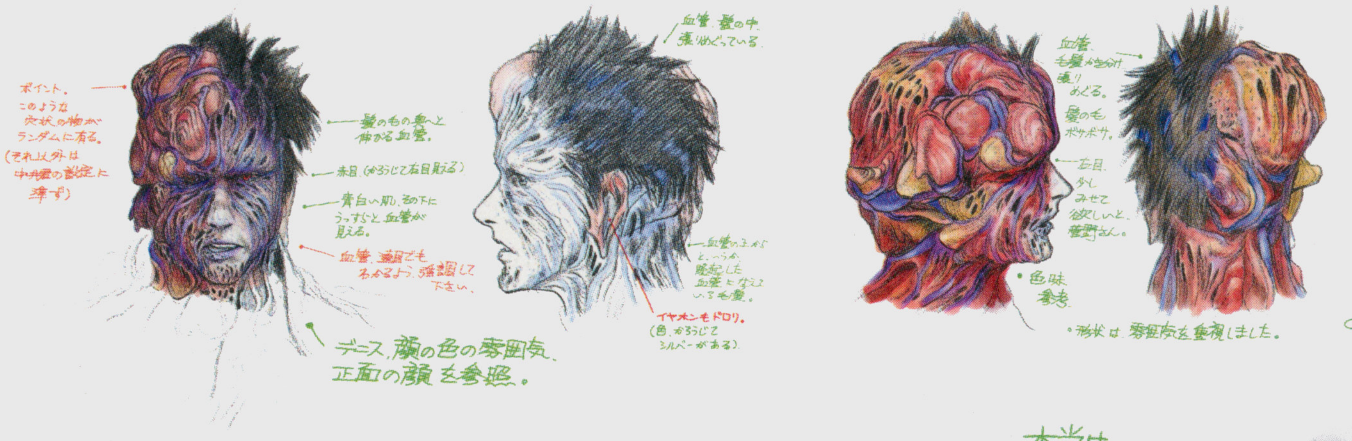
デニス・ライリー

さすがに主人公だけあって、豊富な設定画が揃っているデニス。標準的な体型のためか、RECON隊員のサンプルモデルとして詳細に設定されているようだ。またぜひ注目したいのはイメージイラスト。戦士であるデニスの明るさと孤独が、見事に表現されている。



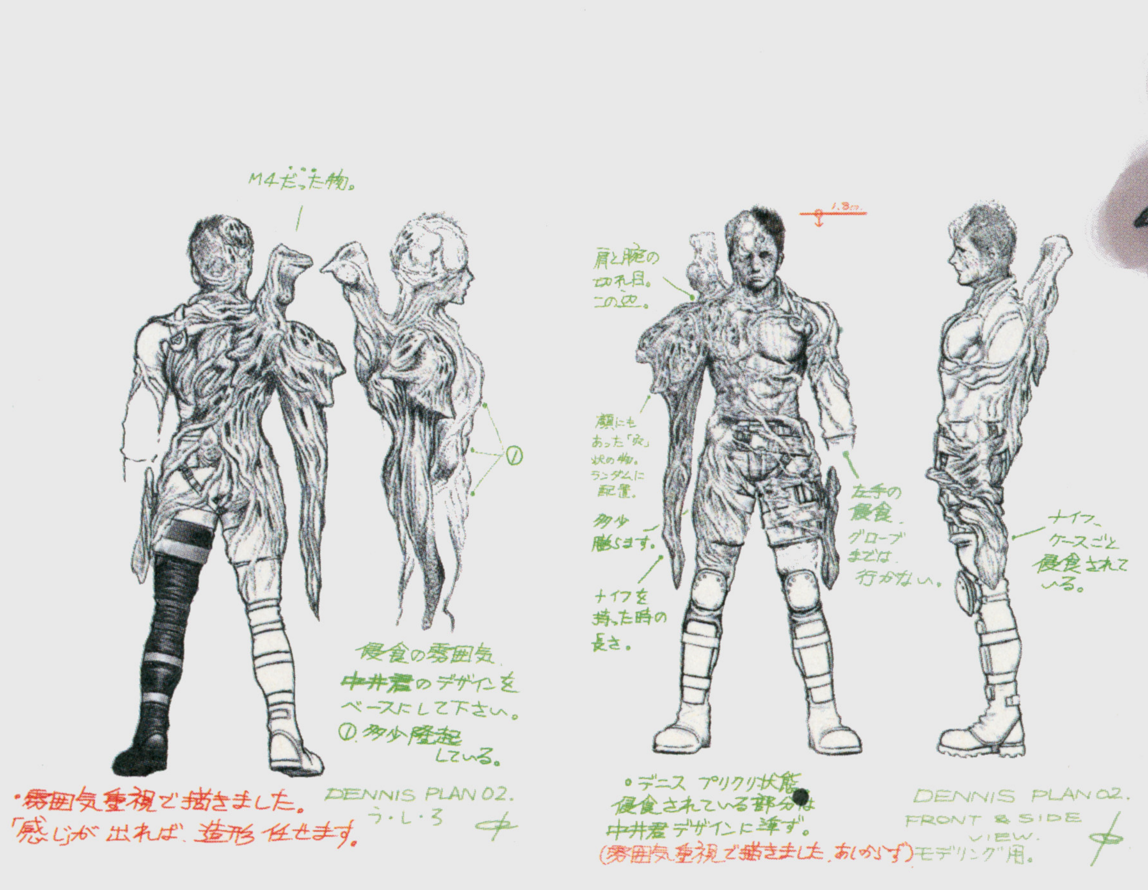






こちらは珍しいプリクリーチャー(侵蝕)状態の設定画。侵蝕されたままライフが0になったデニスは、この姿になり力尽きる。しかし実際はうつ伏せで地面に横たわるため、背面はともかく顔が見えることはまずない。半端に残っている人間らしさがかえって不気味だ。

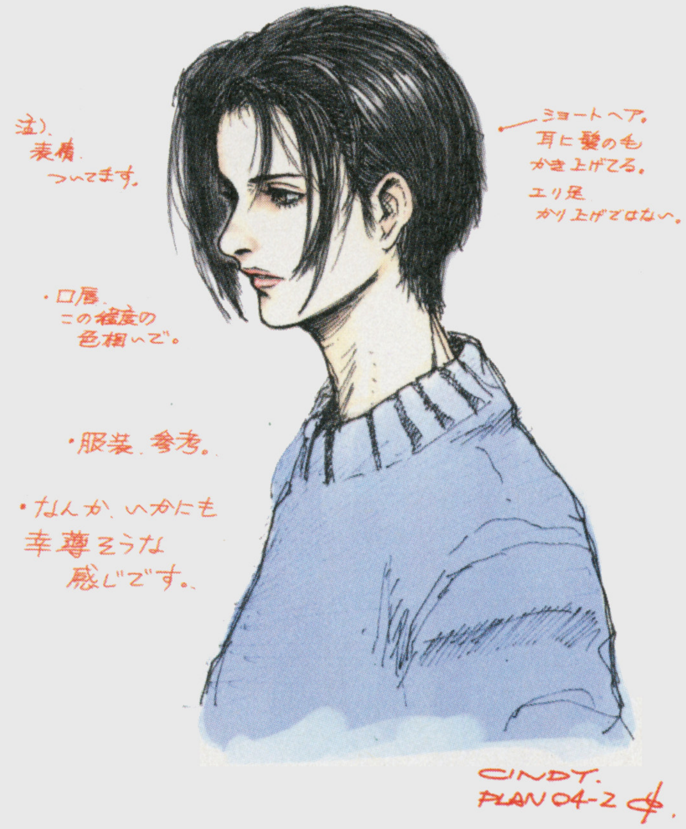


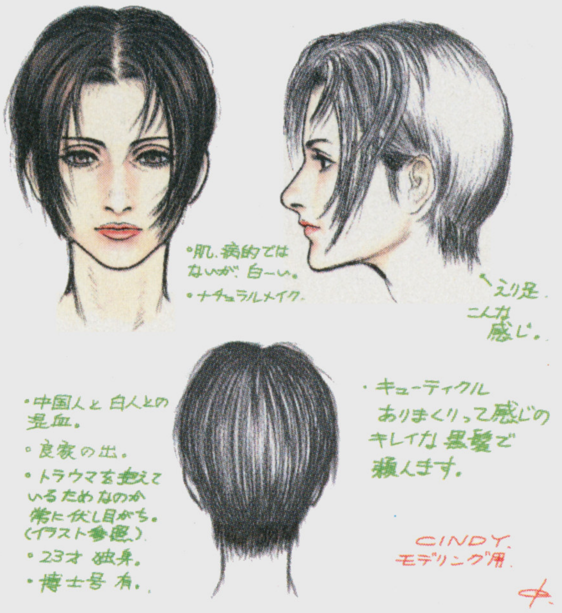


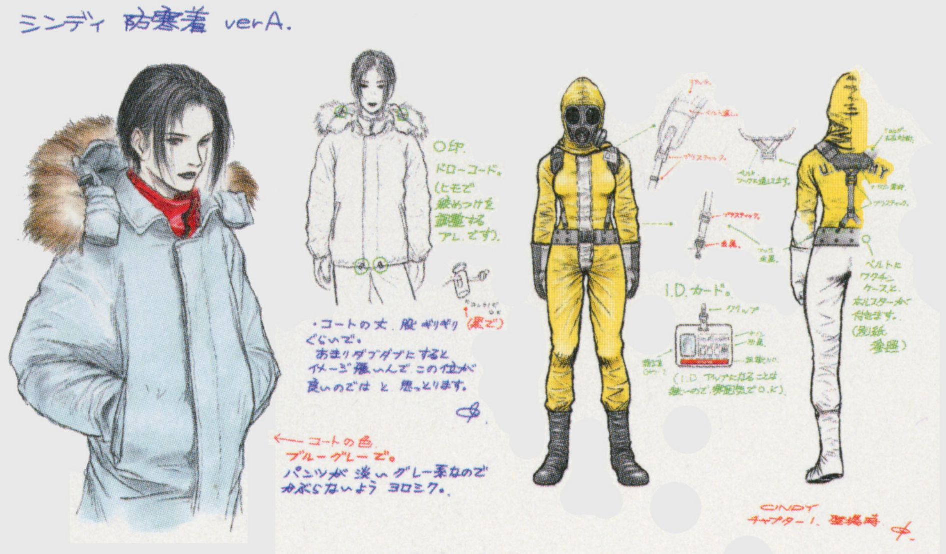
シンディ・チェン

苦悩を抱えたヒロイン、シンディは設定画でも憂いを秘めた表情が印象的。このイメージがそのまま、ゲーム本編でのキャラクター作りに活かされているのだろう。またシンディはコスチュームを着替える数少ない登場人物のひとり。その着こなしにも注目したい。



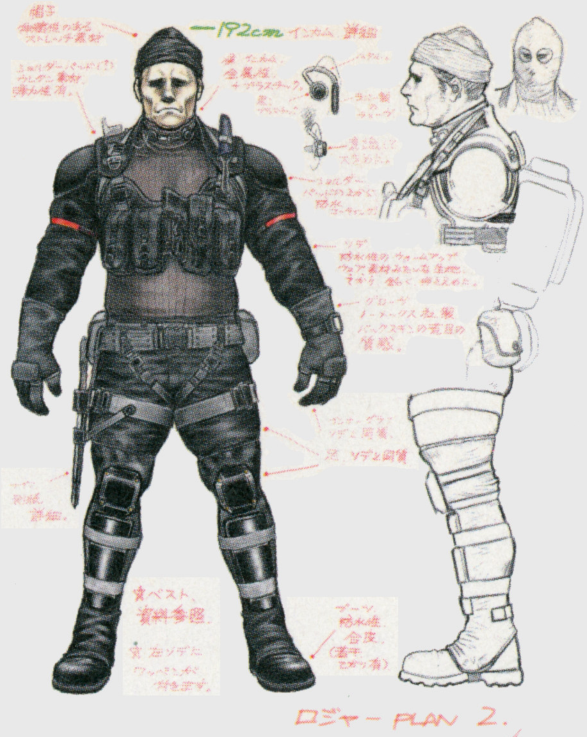






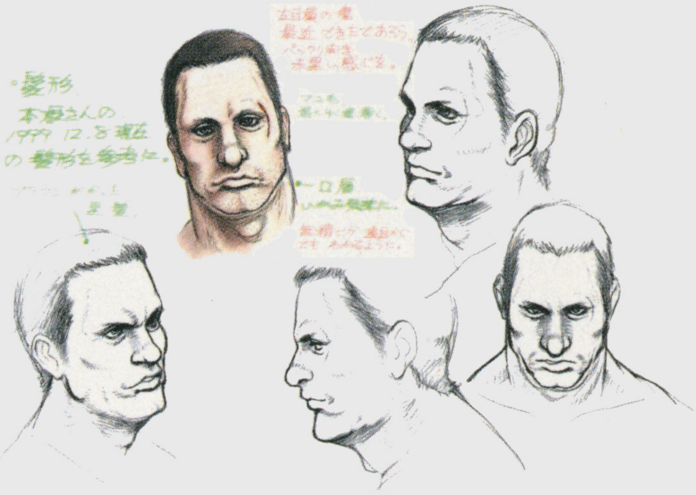




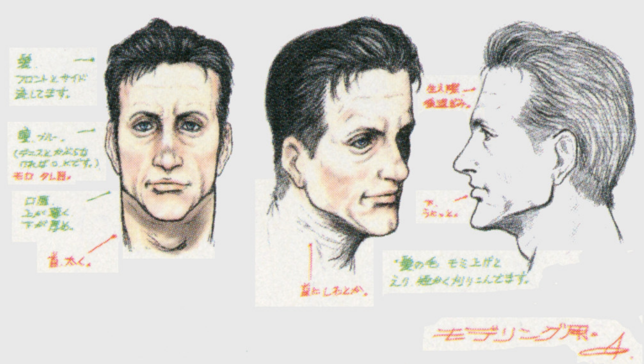


ロジャー・グリッグマン

本編序盤でデニスとともに行動するロジャーは、最も身近で見ることになるRECON隊員でもある。そのためかデニスと同程度の、詳細なイメージ画が用意されているようだ。特に細かい装備については、ロジャーのものが標準として採用されているらしい。

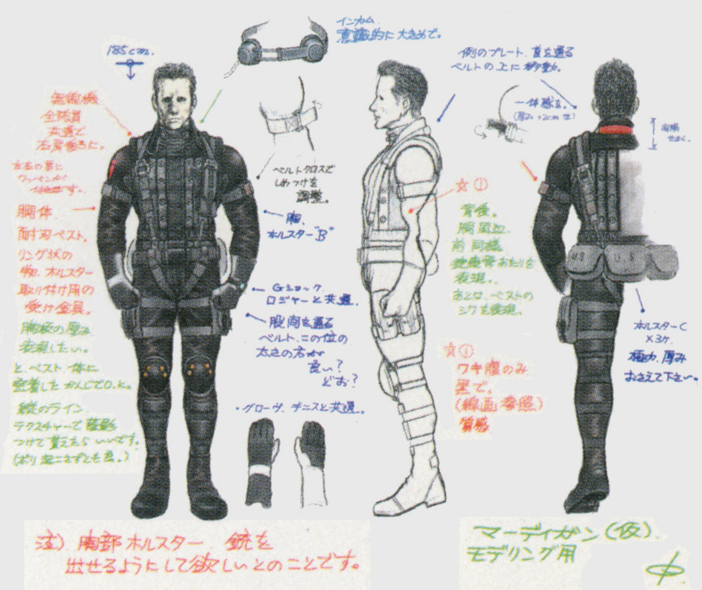


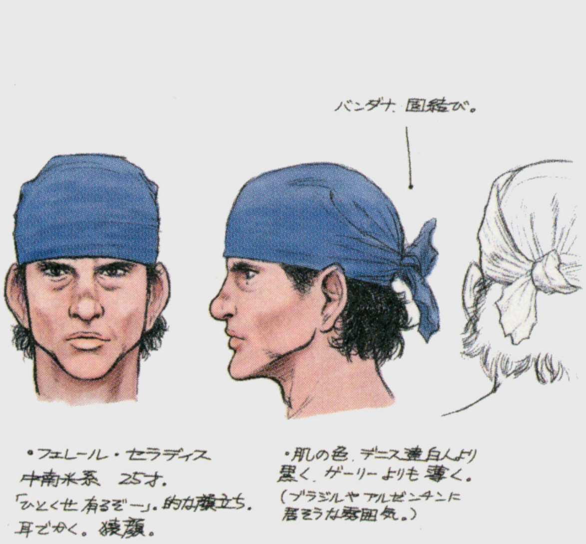


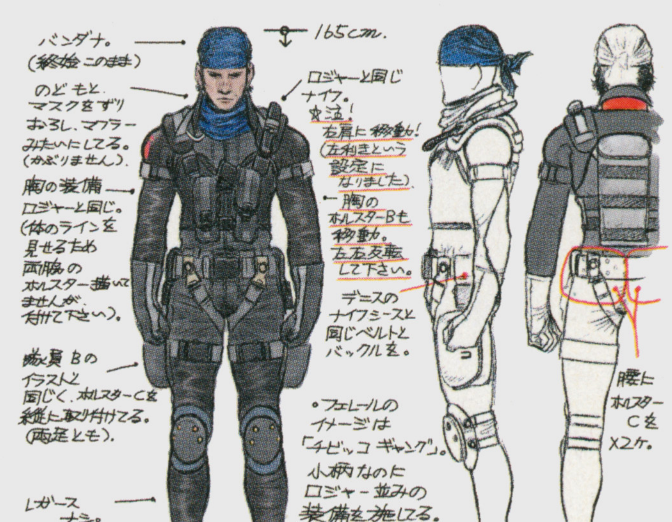


マイク・マーディガン

隊長らしく詳しい設定がされているマーディガンだが、注目すべきは侵蝕ロジャー戦における負傷した姿だ。特にその表情は、受けたダメージの深さを傷以上に物語っている。とはいえ一文添えるだけで、まったく違う状況に見えてしまうというのはいかがなものか?





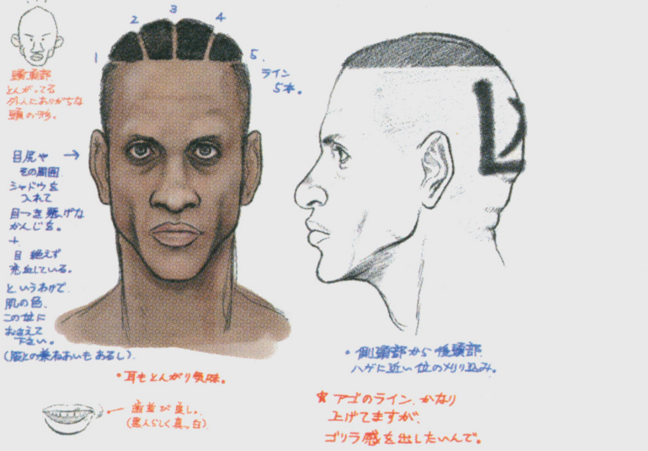


フェレール・セラディス

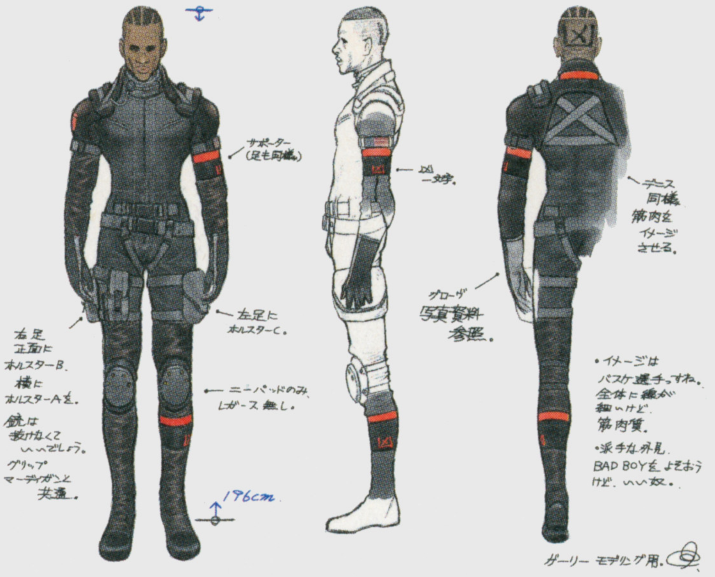
イメージがチビッコギャングとは身も蓋もないが、それがフェレールの雰囲気とマッチしているのはキャラクター作りが成功している証拠といえる。また小さな身体で重装備という独特のフォルムは、巨体のロジャー用装備がふんだんに使われているためらしい。

ゲーリー・ハーダウェイ

異色の容貌で、一際強烈な印象を多くのプレイヤーに植え付けたゲーリー。その魅力(?)は設定画でも爆発している。百聞は一見に如かずというわけで、とりあえず見てもらいたい。しかし身長を20cmもサバを読むとは、何かコンプレックスでもあるのだろうか?





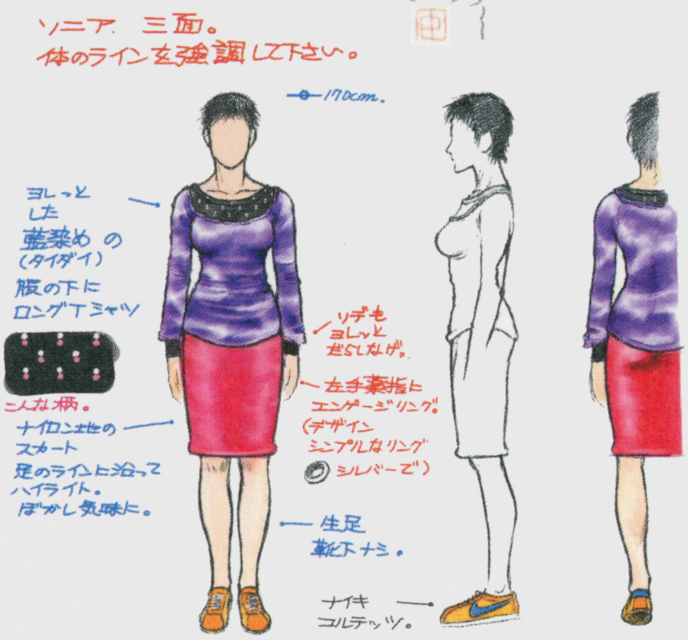


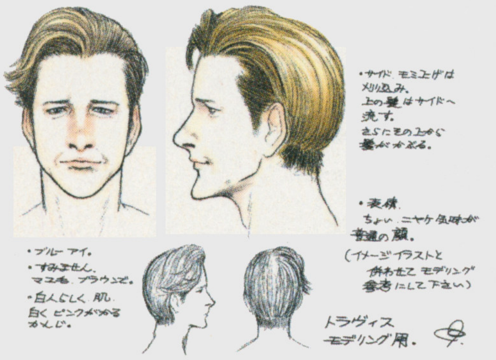


ソニア・レオーネ

初対面のときから気だるげな空気をまとっていたソニア。彼女のかもし出す雰囲気は、すでに設定の段階からできあがっている。施設内では数少ない私服姿というのも、理由のひとつなのかもしれない。姉御肌な性格は、モデルが和○アキ子だったからなのか?

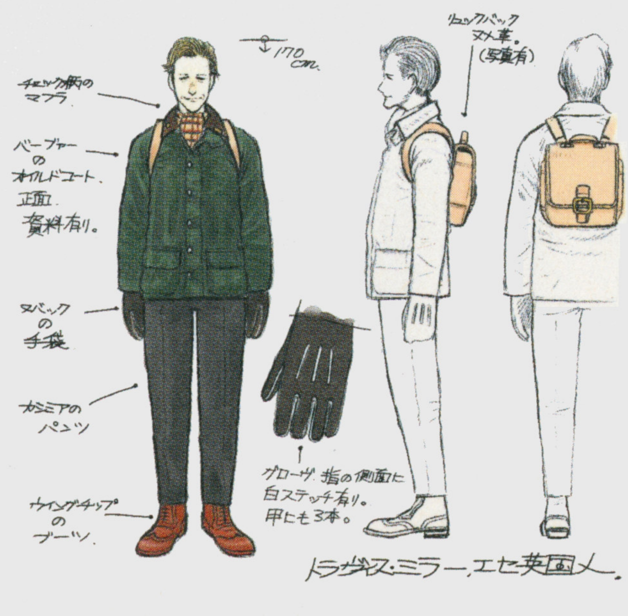


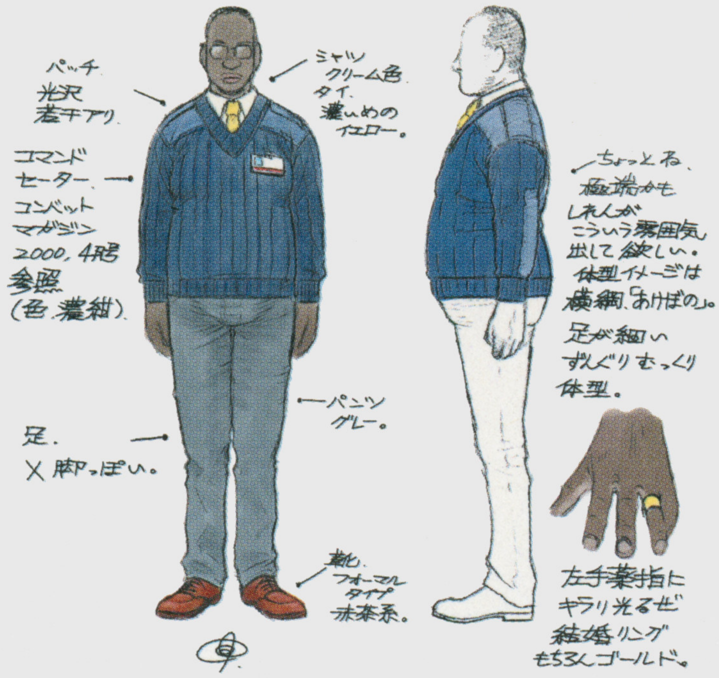




トラヴィス・ミラー

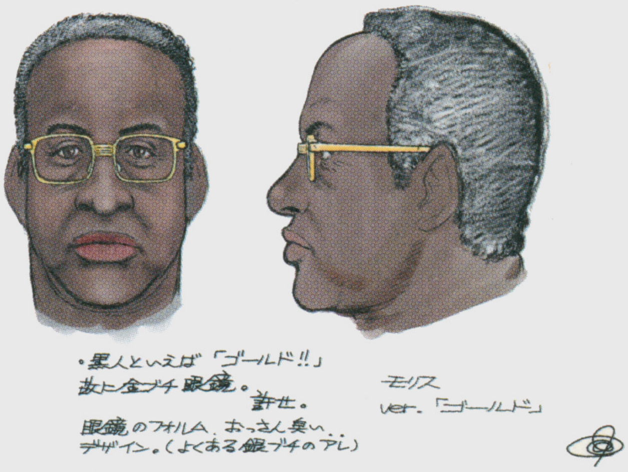
登場時のうさんくさい雰囲気がそのままのトラヴィスは、設定段階ですでにエセ英国人と称されるほど。ただしこのコスチュームで姿を現わすことはないので、ある意味貴重な一枚といえる。とはいえこの格好で出てきたら、それはそれで場違いではあるが。

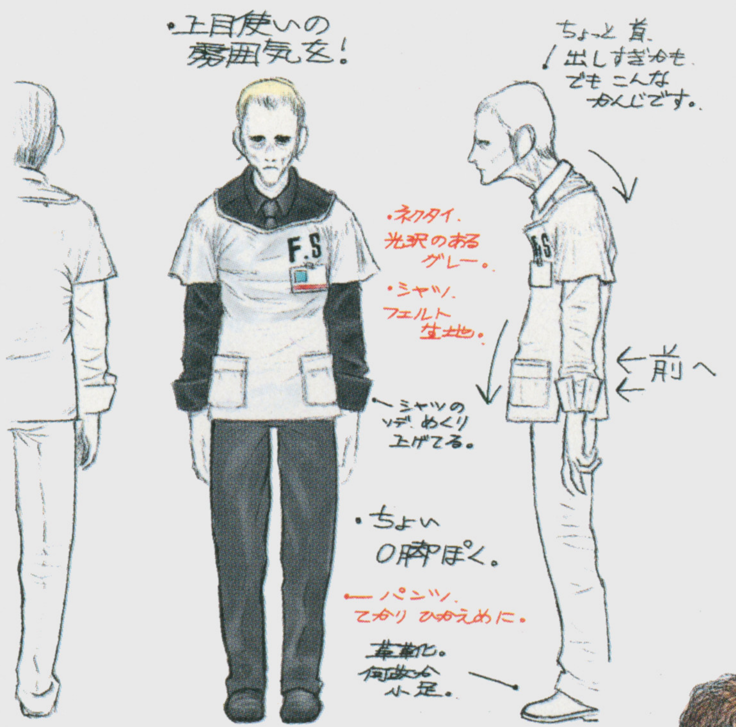




カール・モリス

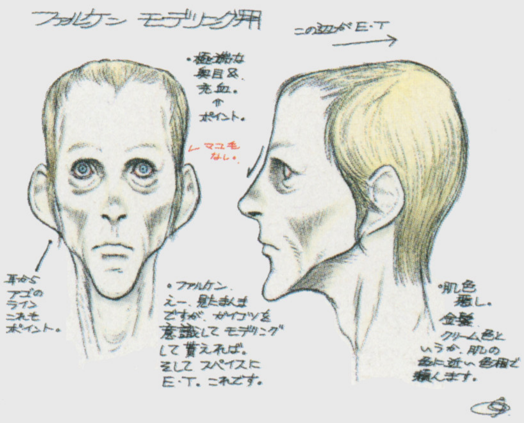
設定画で見るモリスは、施設の最高責任者というよりは人の良さそうなオジサンといった感じ。外見と内面が見事に一致した、ある種理想的なキャラクターに仕上がっているようだ。金縁メガネがよく似合うのも、人種というより人柄のせいなのかも。

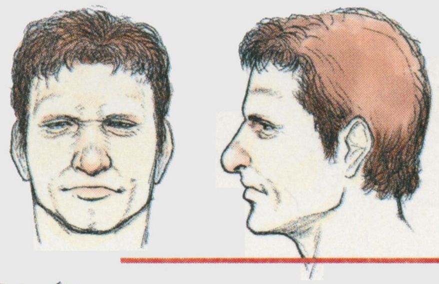




ヤン・ファルケン

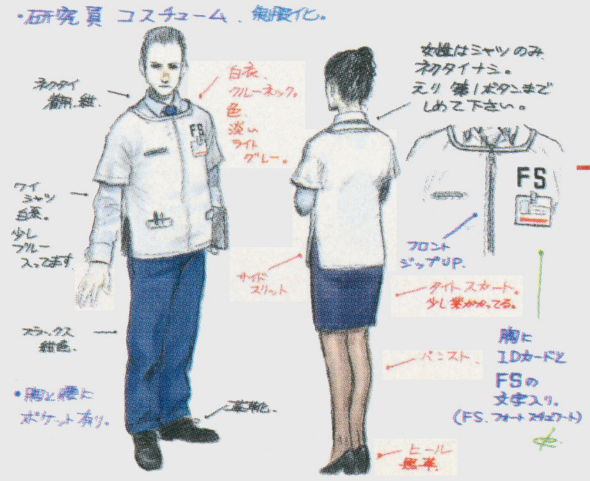
偏執症の学者を絵に描いたようなファルケン。ゲーム本編での登場時間は短いものの、そのインパクトが大きい理由は設定画からも見て取れる。ガイコツとE.T.がハイブリッドされた頭部は、悪い夢に出てきそうな感じ。これでは人付き合いが悪いのもうなづける。





RECON隊員





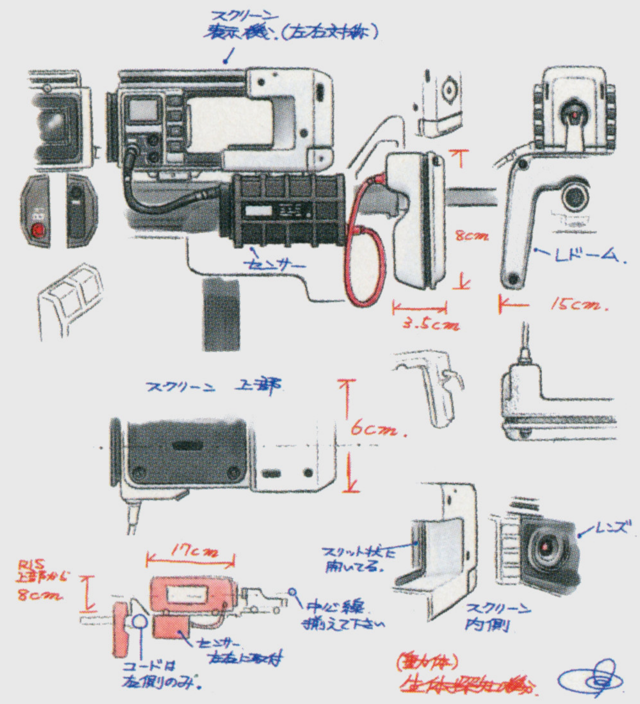
FS研究員

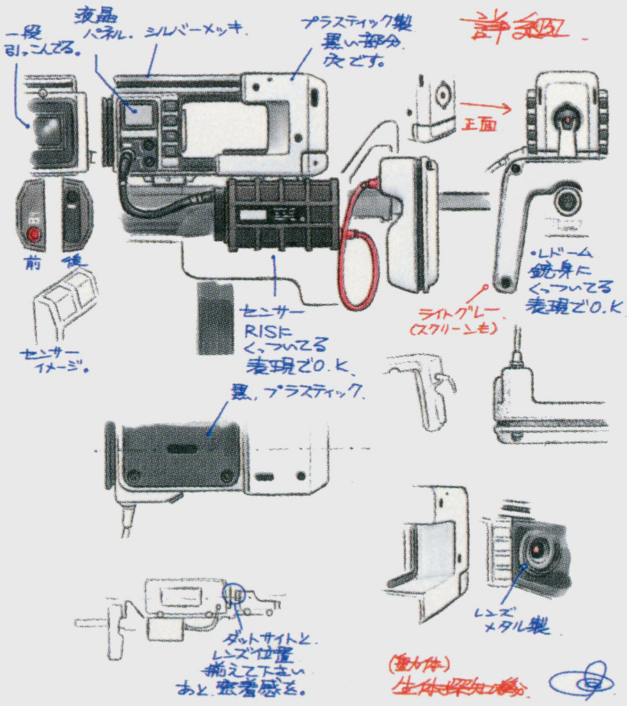
銃器
WEAPON

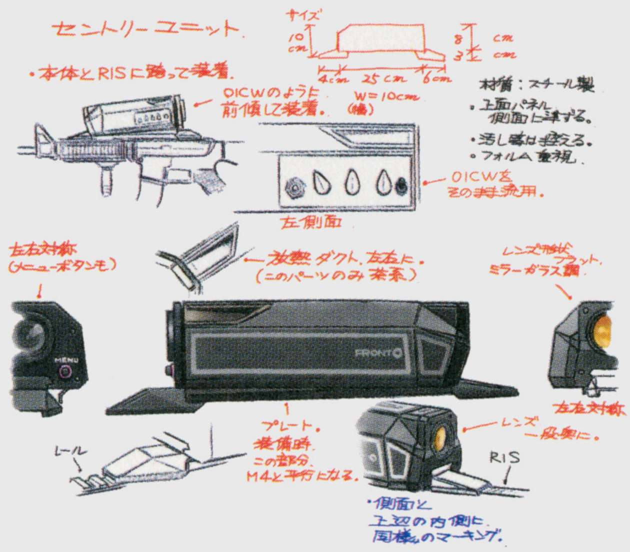
デニスたちRECON隊員の主力武器である、SPR4に関する設定画を紹介。本作品の銃火器公証は、近代の軍事事情に一言を持つ永田イチロー氏が担当しており、そのノウハウをつぎ込んだ設定画は一見の価値がある。

ドッグタグレーダーユニット

このユニットの存在自体がややゲーム的ではあるが、リアルとフィクションの折り合いをつけるように見事な設定画が仕上がっている。将来のハイテク技術が実機として同様の装置を生み出すとき、そのフォルムはこれに酷似した姿になるのかもしれない。

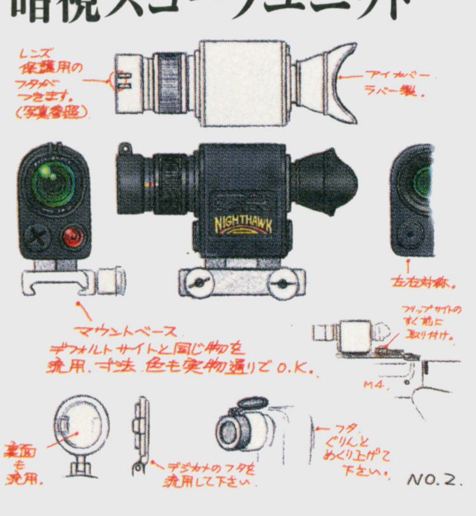






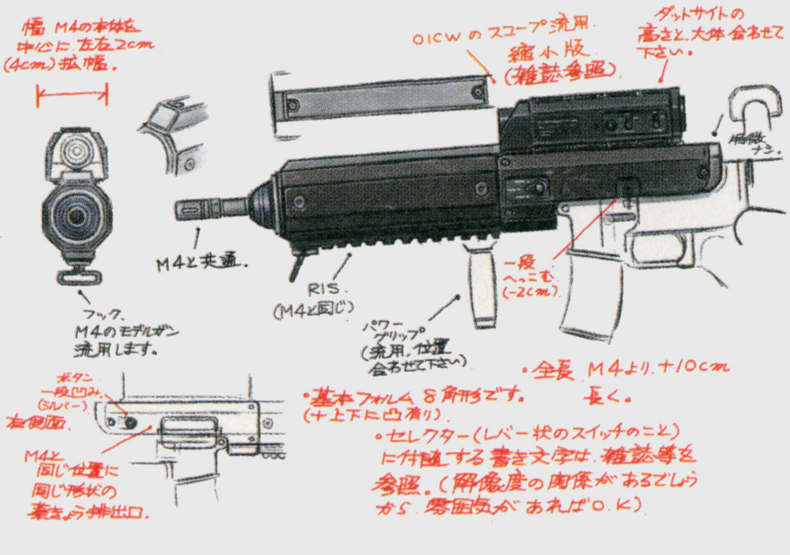
特殊迎撃ユニット

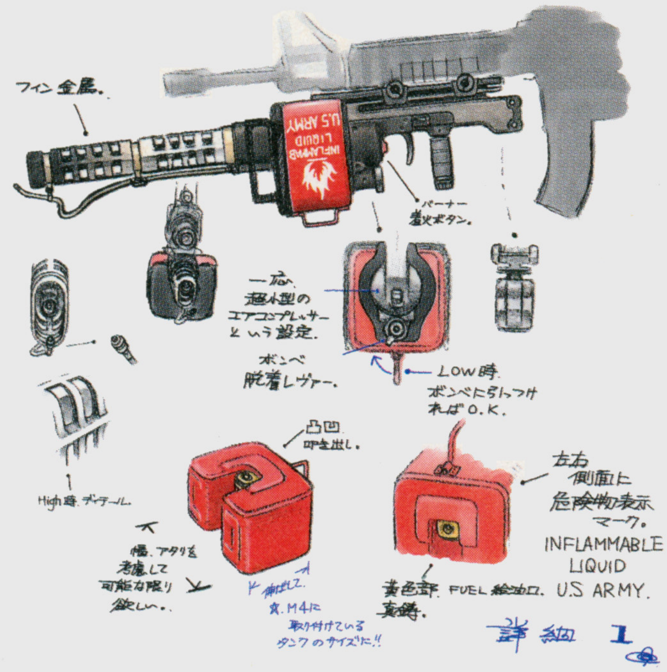
暗視スコープユニット



3点オートサイトユニット

重宝するが実現化は困難そうな3点オートサイト。こうした装置と、実際に存在する武装が混在しているにも関わらず違和感を感じさせないのは、実機を元に設定がなされている点が大きい。このユニットにもM4アサルトカービンのモチーフがふんだんに使われている。

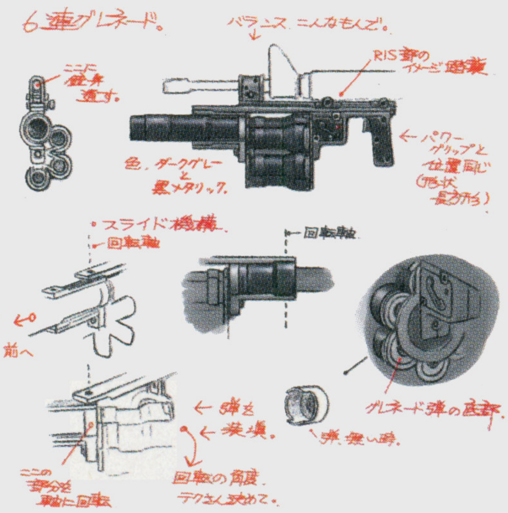




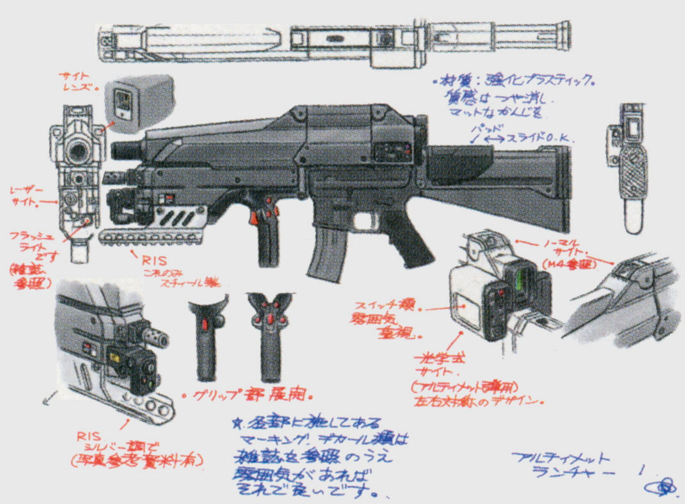
火炎放射ユニット

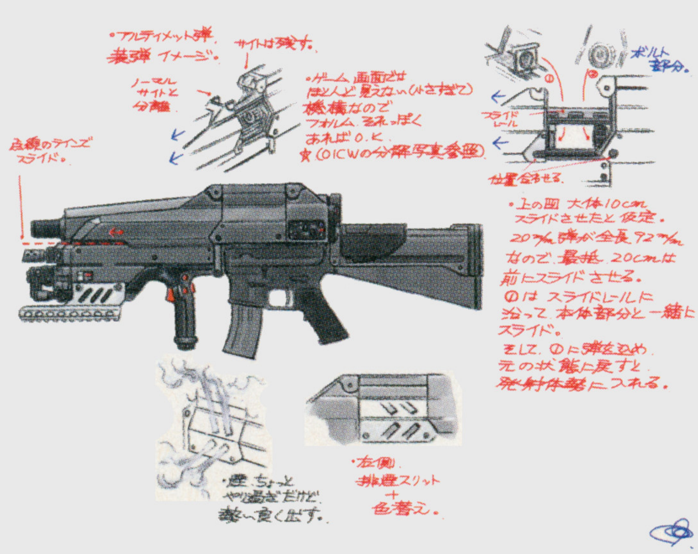
注目したいのはタンク部分を取り外した設定画。プレイ中は見ることができない場所にも、実に細かな設定がなされている。またゲーム的にコンパクト化せざるを得なくなったグリップなどの部分も、無理なく作られているのはまさに職人芸である。

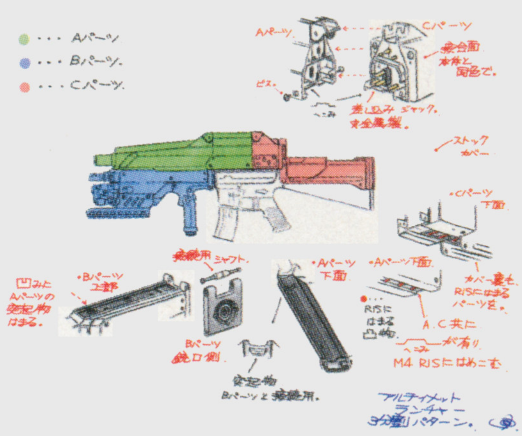




6連グレネードランチャーユニット

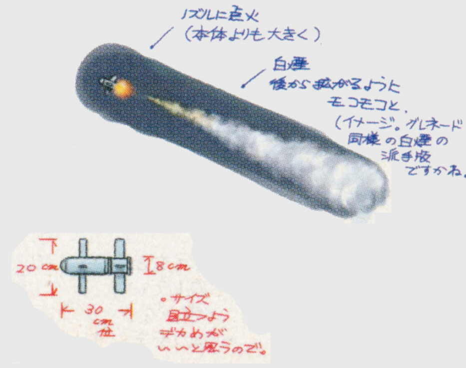






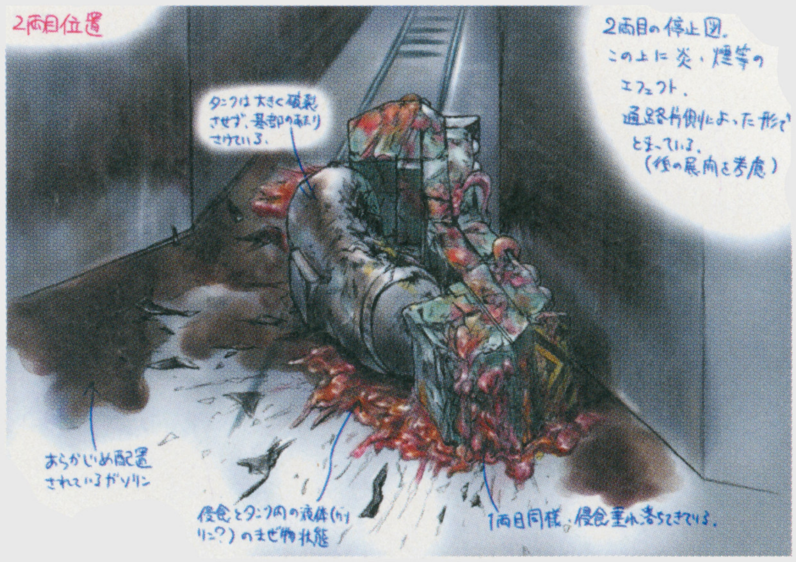
アルティミットランチャー

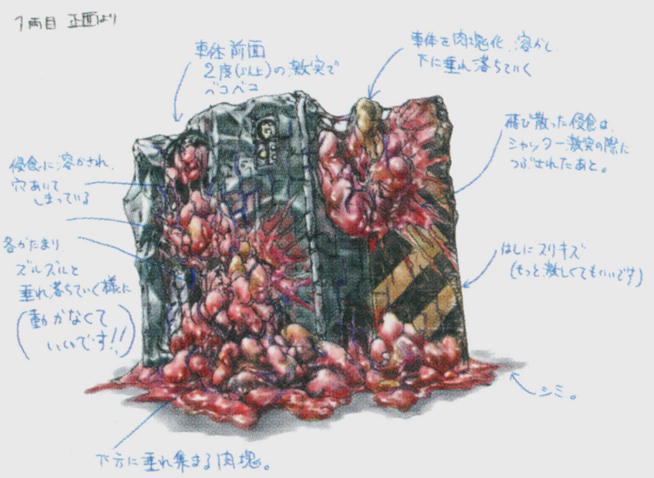
究極の破壊力を秘めたアルティミットランチャーを設定画で見ると、まさにハイテクの固まり。ゲーム中ではまったく見えない部分まで細かく作られており、スタッフのこだわりが感じられる。またこの設定画でしか見られない、各パーツの接合方法は必見。



背景
BACKGROUND

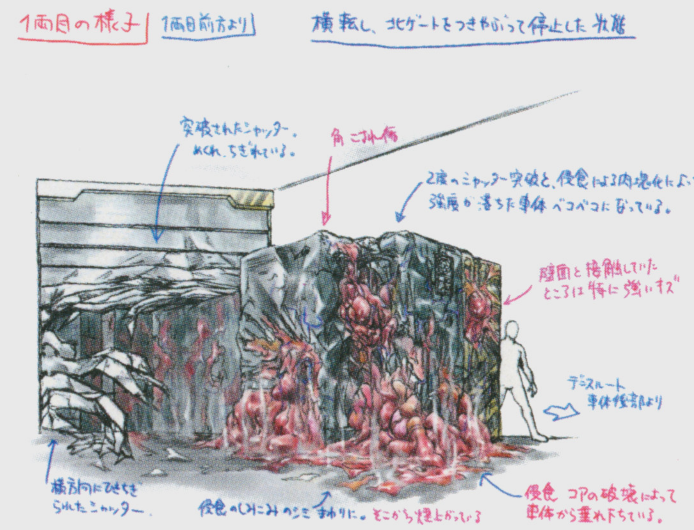
荒れ狂う極地の自然と、地獄と化した秘密施設内部。
極限状態で展開されるストーリーを支える、リアリティあふれる舞台背景の設定画を紹介する。
死体描写などはゲーム中のものを上回る迫力なので、苦手な方はご注意を。





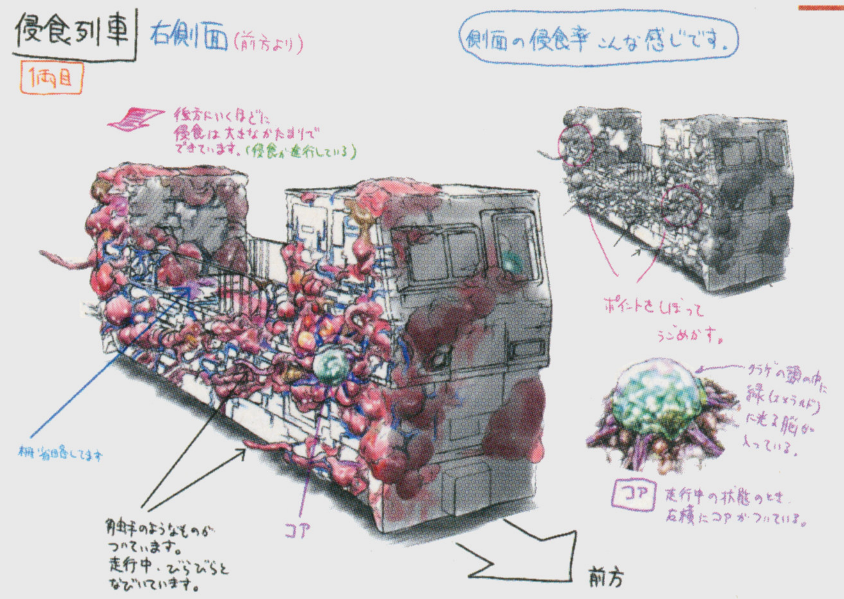
地下トンネル

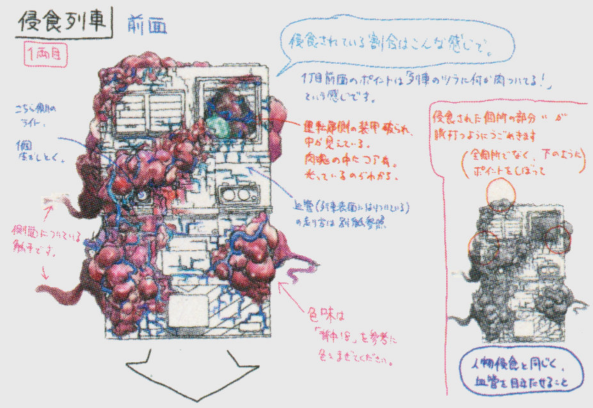
ストーリー上何度も行き来することになる地下トンネルは、侵蝕による変化が最も顕著に描かれる場所。なかでも侵蝕列車の突入事故は、現実と秩序の崩壊を感じさせる一大イベントである。美しくも恐ろしく描写されている、侵蝕と火炎の融合表現に注目したい。





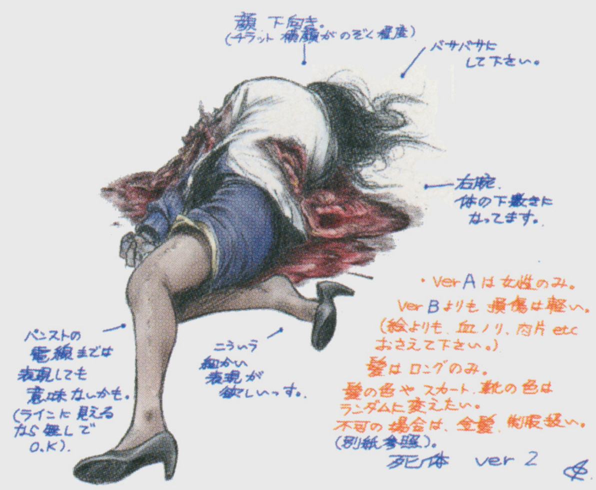
侵蝕列車

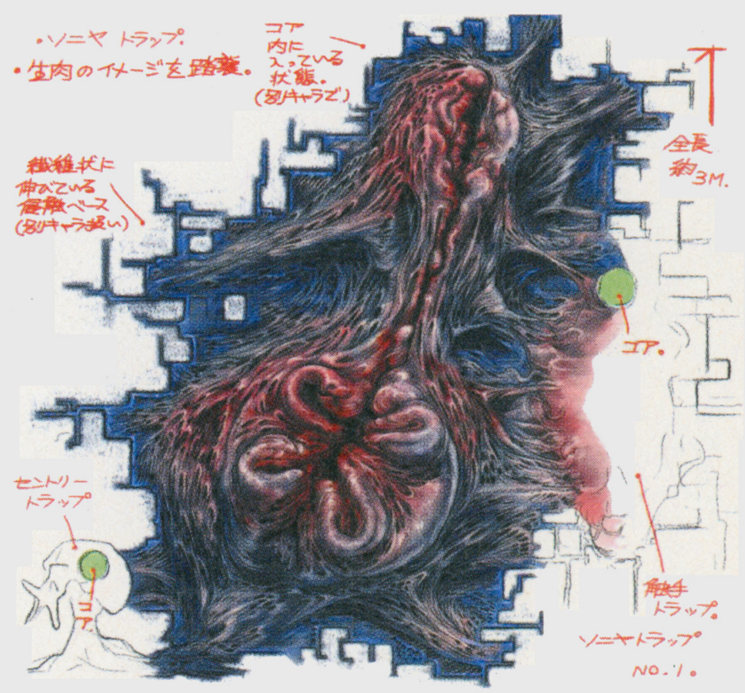




FS研究員の死体









ソニアトラップ

デニスのよき協力者であったソニアを飲み込んだ醜悪なトラップ。ゲーム中で実際に見かけるときは、トラップ自体がすでに死亡しているためソニアの姿が確認できる。生きているトラップの開口部周囲を形作る組織の緻密さが、生理的嫌悪感を抱かせる。

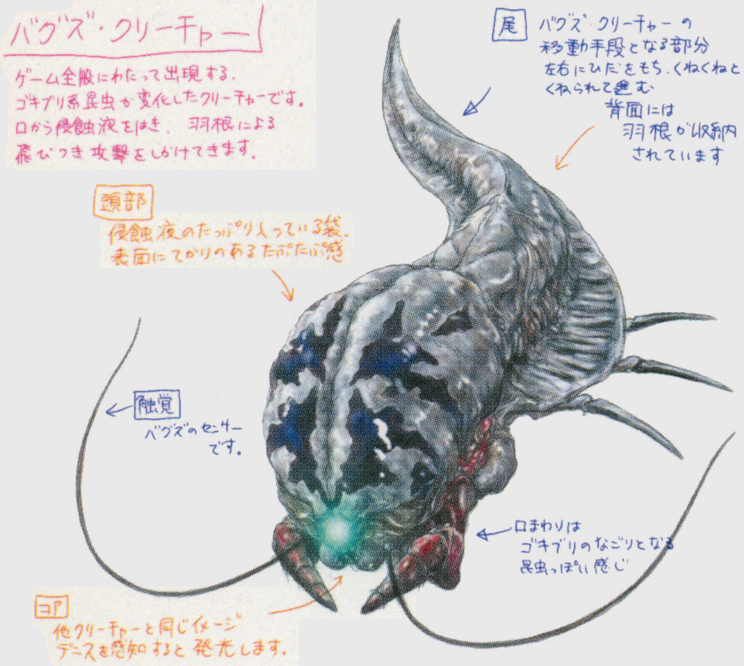
侵蝕

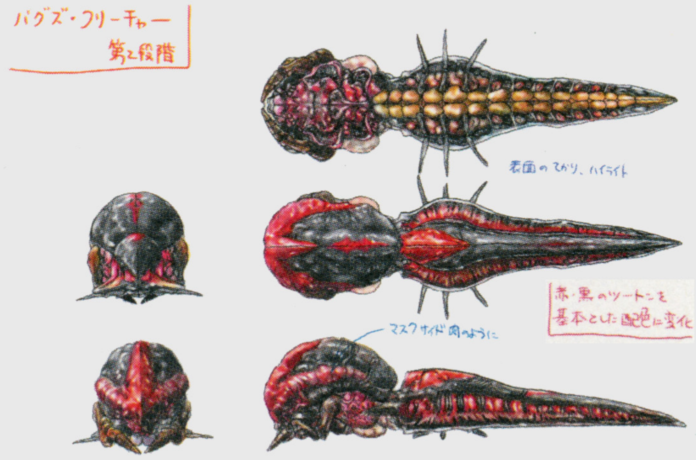
CREATURE

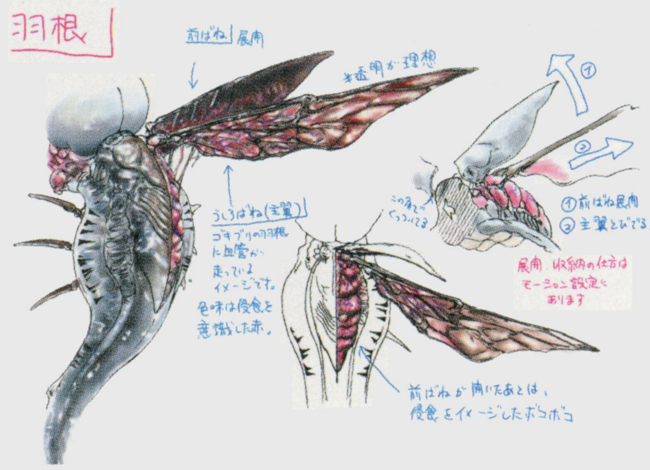
本作品の影の主役ともいえる、種種雑多なクリーチャーたち。
施設内部で新たな生態系を作り上げる、彼らの設定画を紹介しよう。
クリーチャーの大部分には素体となった生物が存在するので、想像で比較すると面白い。

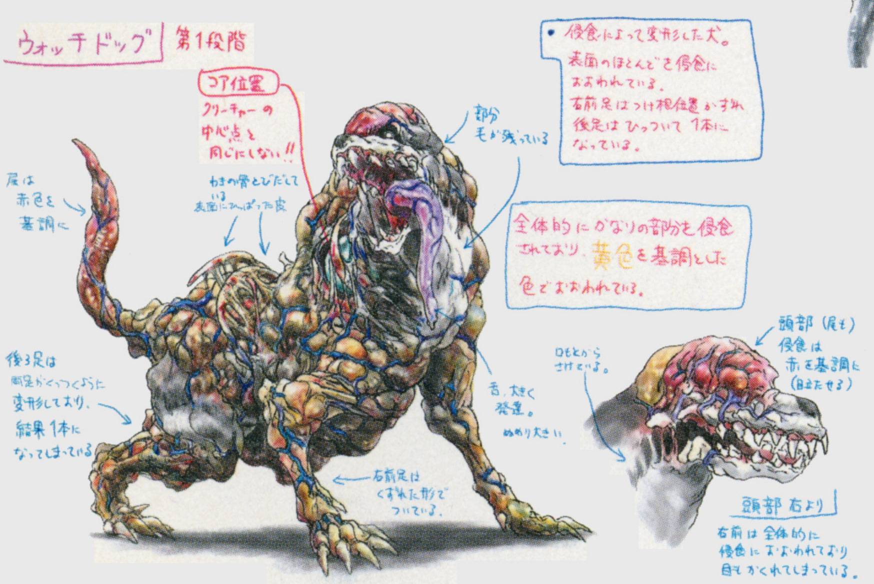
バグズ

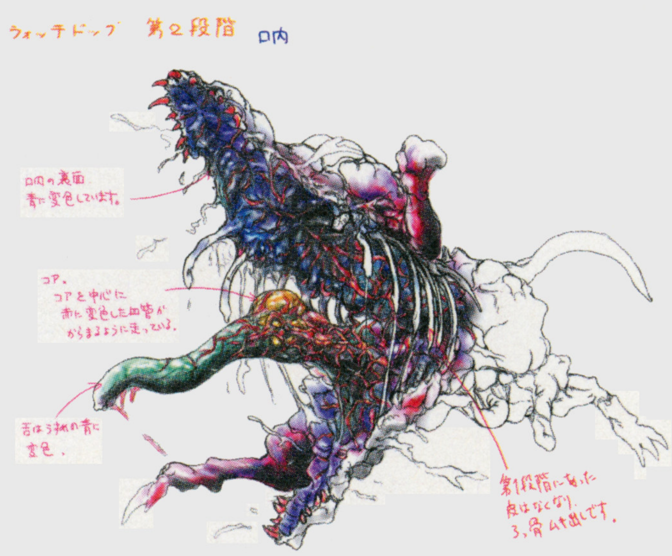
ゴキブリ系昆虫が侵蝕された姿がこのバグズで、ゲーム中際限なくわき出してくるところなどはいかにもゴキブリ。設定画においても色こそ違えど細部に素体の名残りを残している。第2段階は体色が赤と黒のツートンカラーとなり、輪をかけて不気味に。





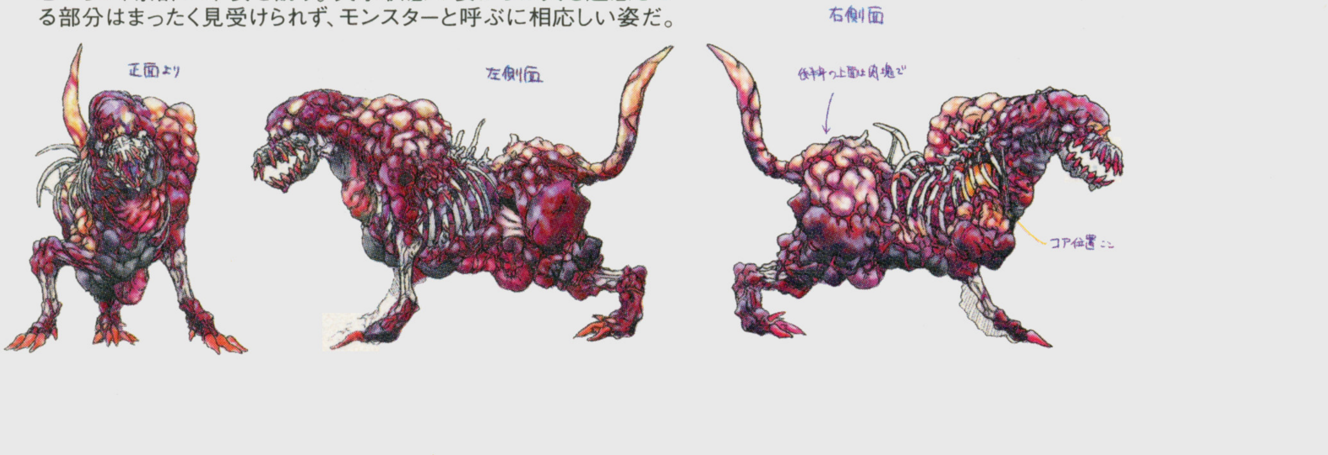


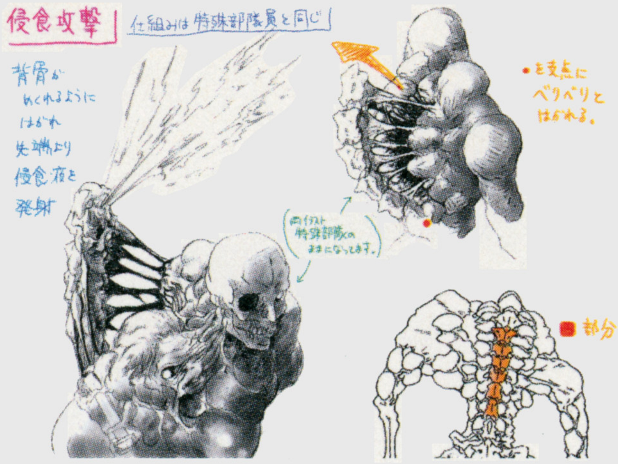


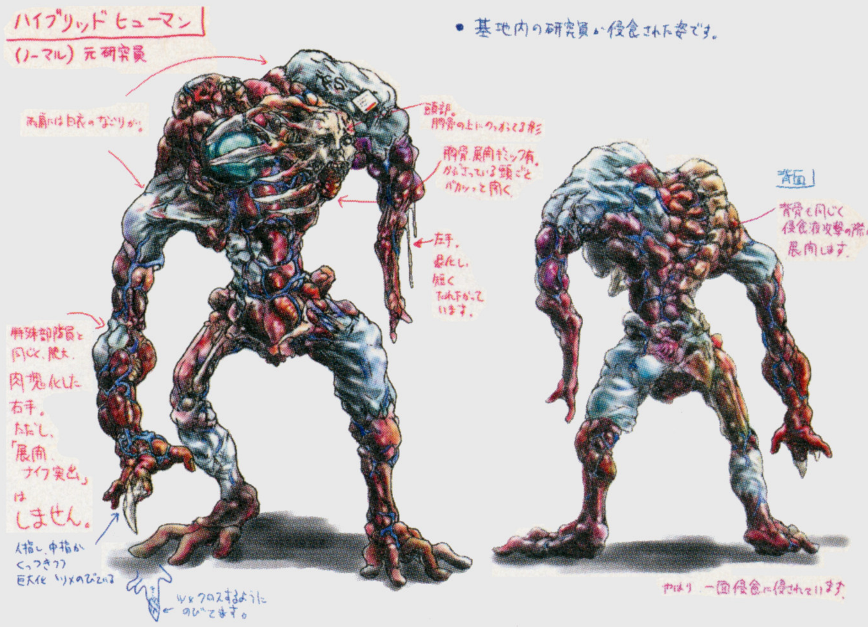


ウォッチドッグ

このウォッチドッグに限ったことではないが、非対称形のフォルムを持つ侵蝕生物は多い。シルエットだけを見るとあまり違和感がないところが、余計に不安を誘う。突撃状態の姿からは犬を連想させる部分はまったく見受けられず、モンスターと呼ぶに相応しい姿だ。

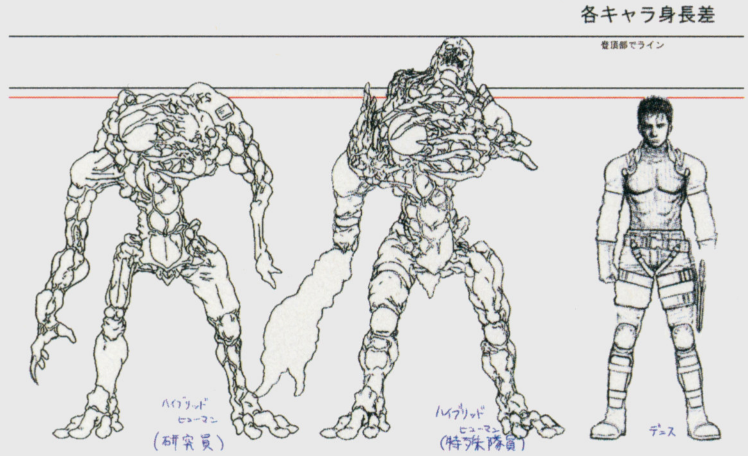


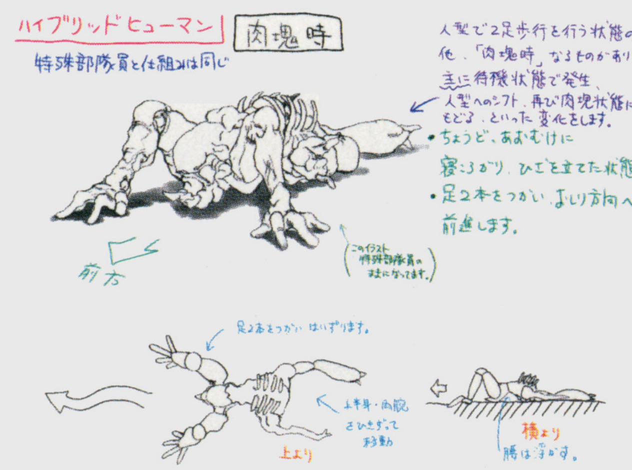


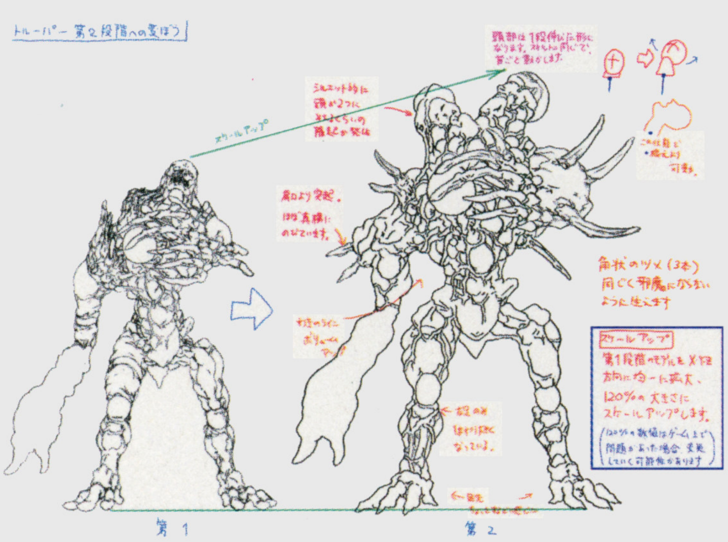


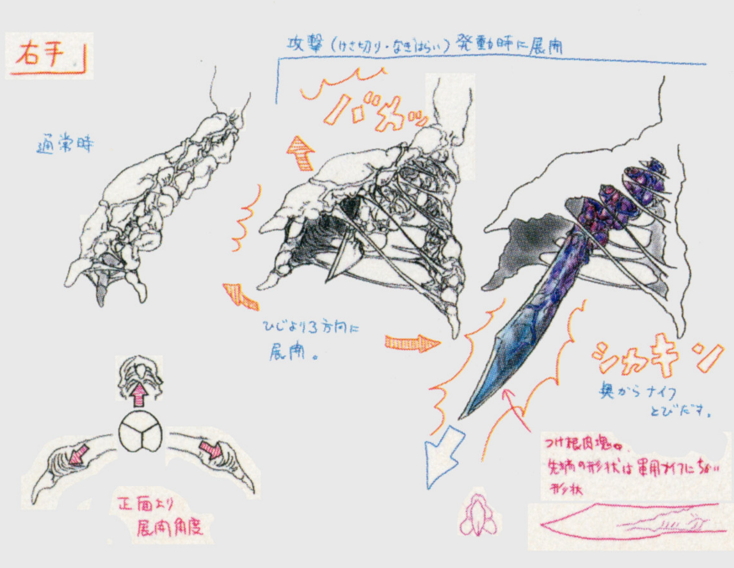
ヒューマン

各キャラ身長差



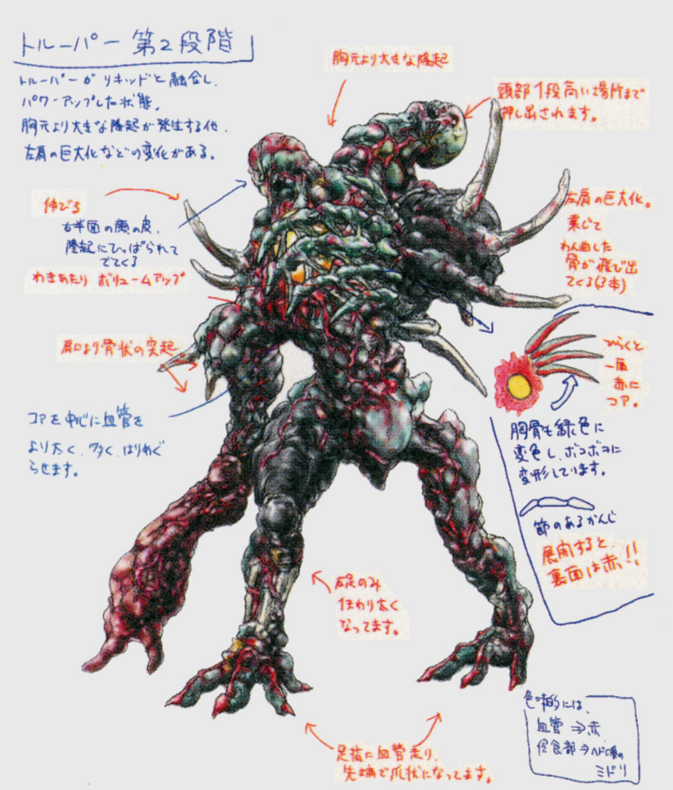


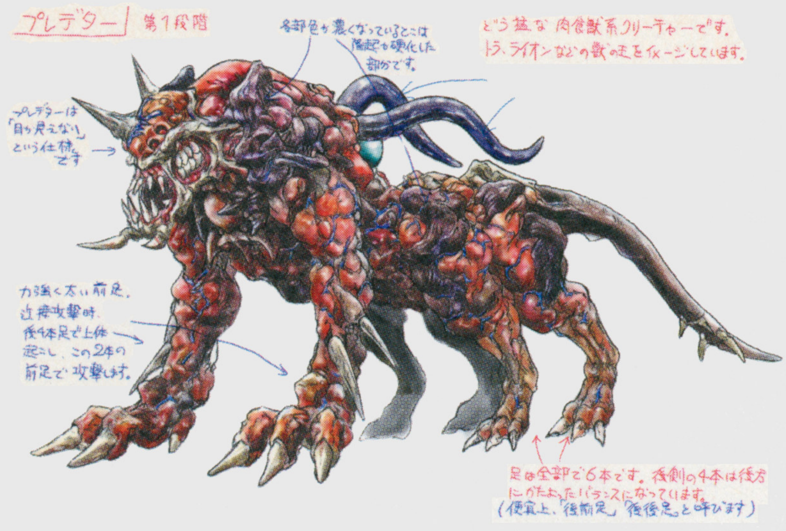


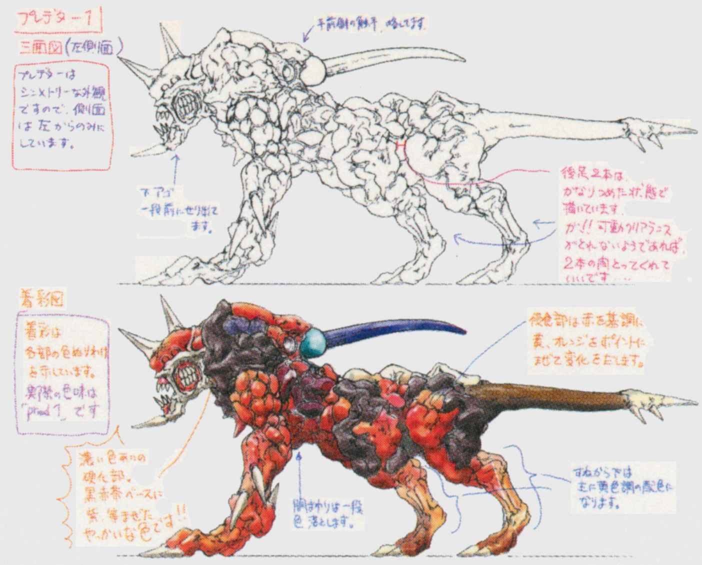


トルーパー(ゲートキーパー)

ヒューマンとトルーパー及びゲートキーパーは、いずれも人間が侵蝕を受けたクリーチャー。やはり左右非対称を基本形とし、不気味さを引き立たせている。IDカードや白衣、アルティミットスーツなどの残骸が身体にへばりついており、おぞましさもひとしお。

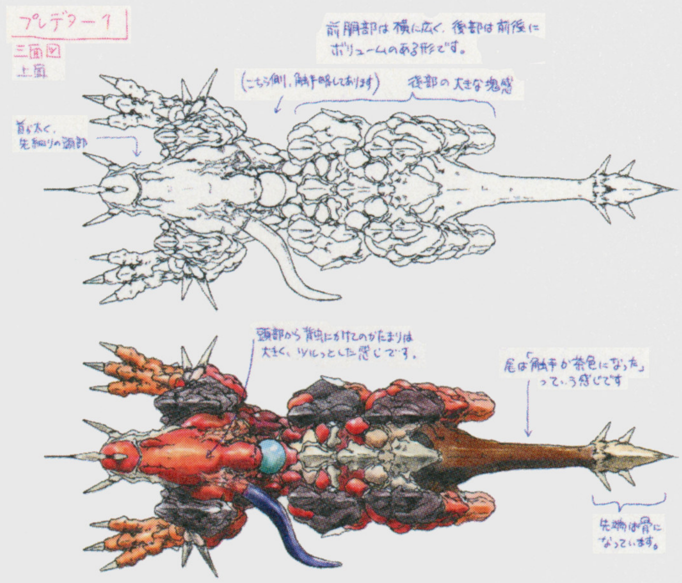


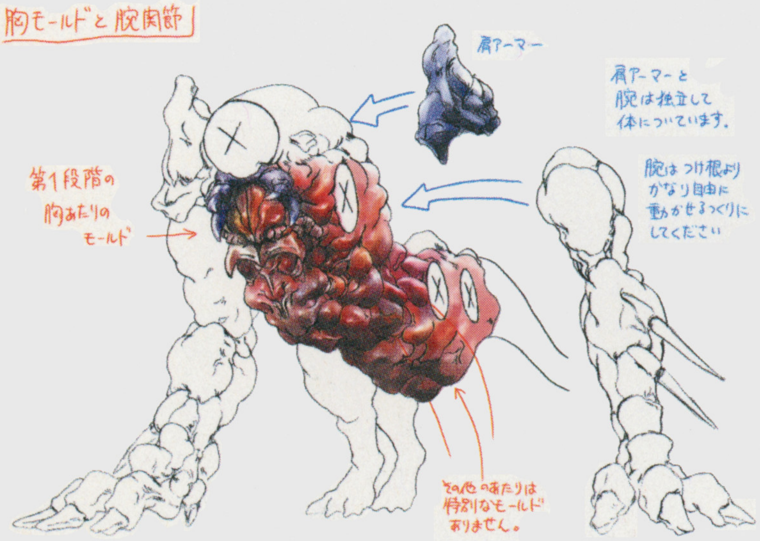




プレデター

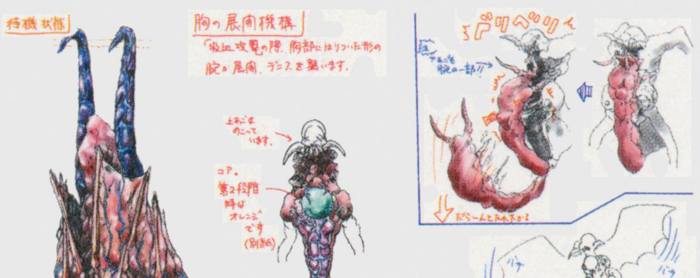
雪原の侵蝕猛獣プレデターは、均整のとれた美しいフォルムが特徴。戦闘中は見ている余裕などないので、この機会に確認しておきたい。またしなやかなその動作を表現するための関節設定にも注目。ポリゴンキャラとして動かすことを前提とした設定項目だといえる。

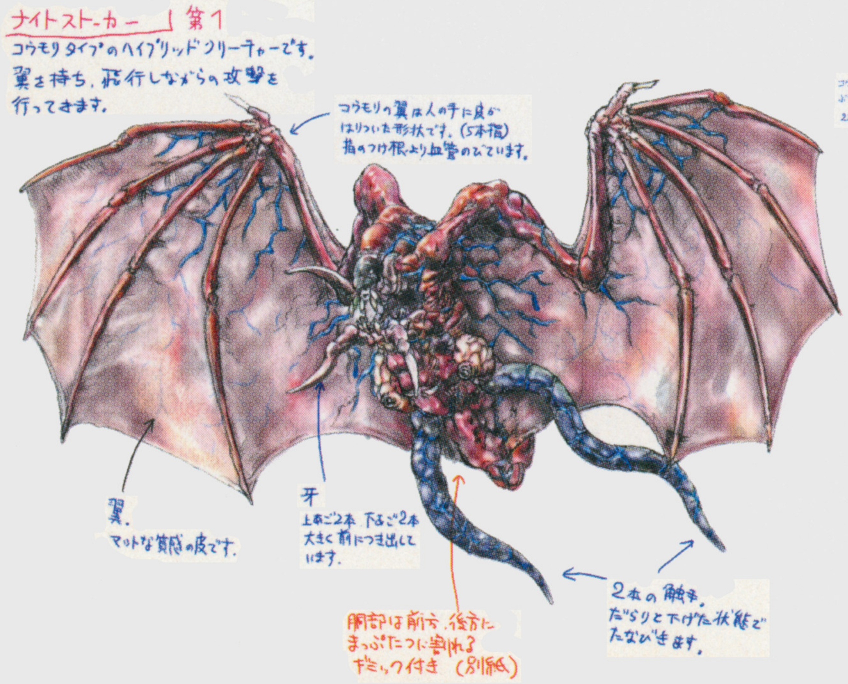


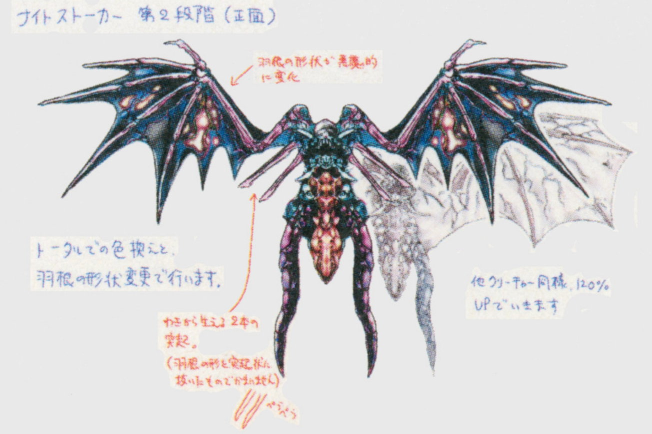


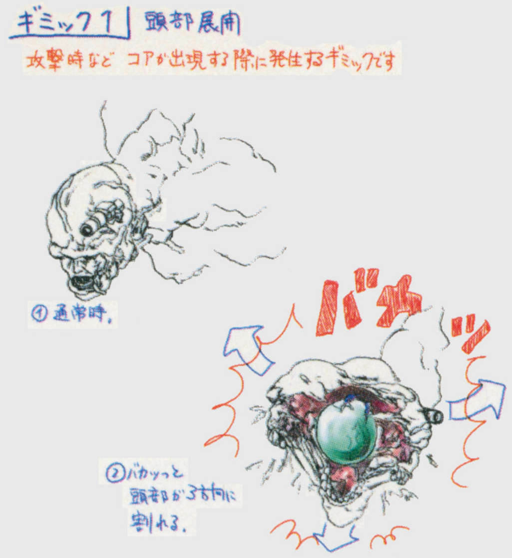
ナイトストーカー

常に空中を飛び回っているため、ナイトストーカーの全身像を正面から拝む機会はまずないが、その姿は巨大なコウモリそのもの。攻撃時のイメージイラストから、その大きさが想像できるだろう。第2形態は皮翼が悪魔的に変形、増大した凶悪さを感じさせる。



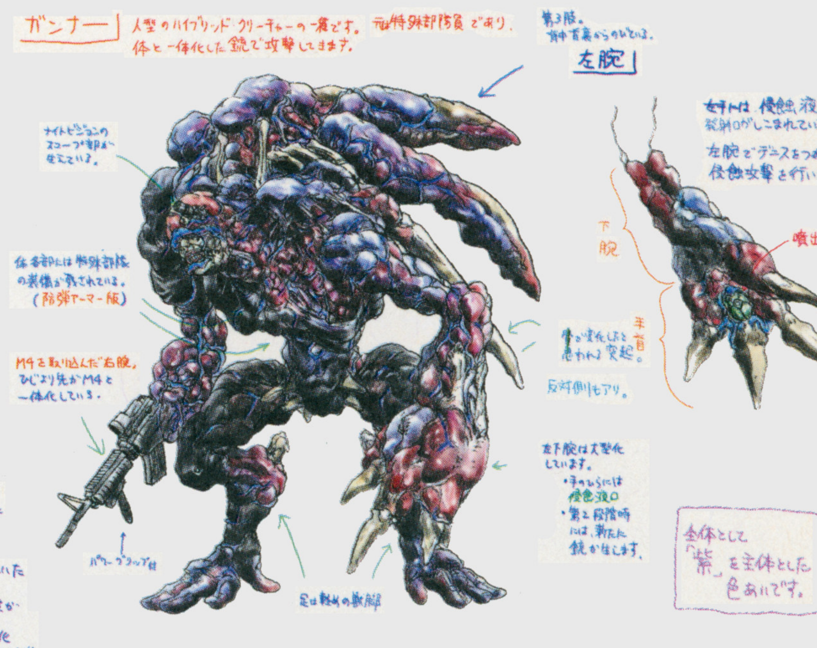


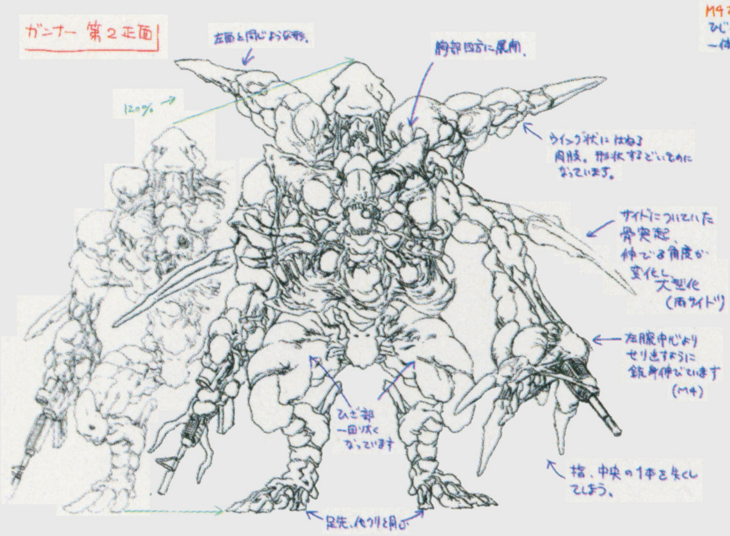


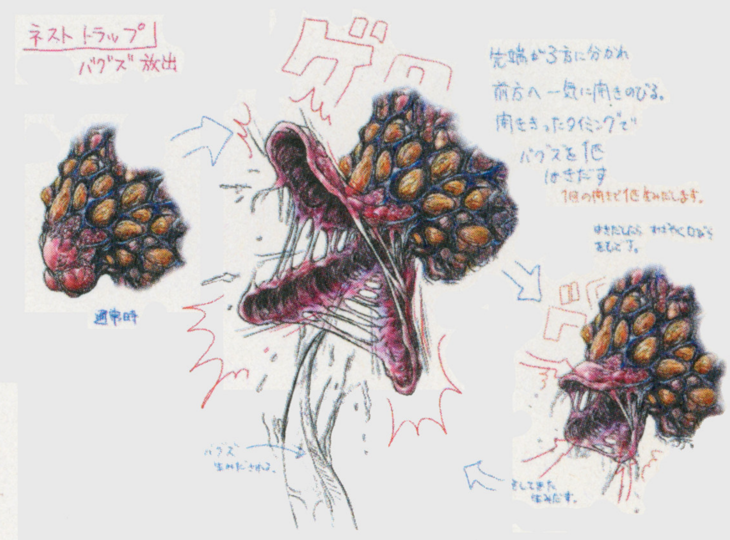


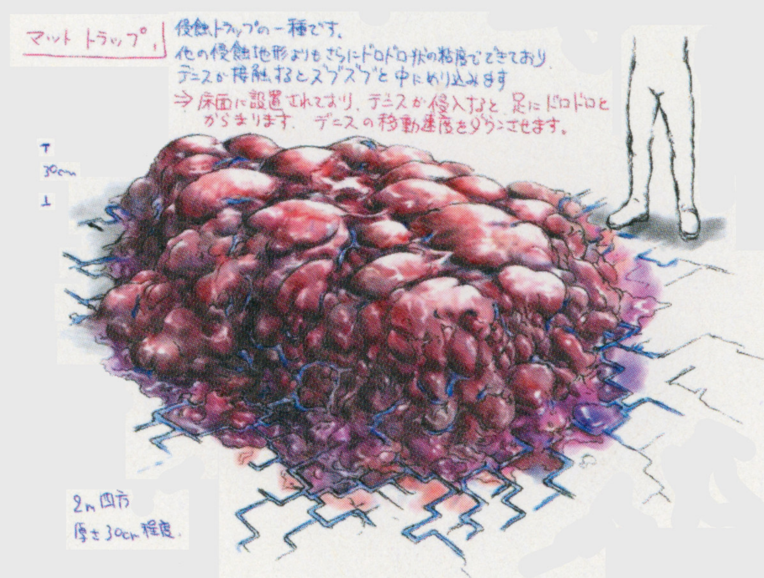
ガンナー

元RECON隊員のガンナーの特徴は、やはり腕に融合している銃だろう。設定画を見ると、第1形態からすでに左腕部に侵蝕に隠された銃が存在していることがわかる。第2形態になると身体全体が1.2倍ほどにボリュームアップ。この比率は他の侵蝕生物も同等のようである。



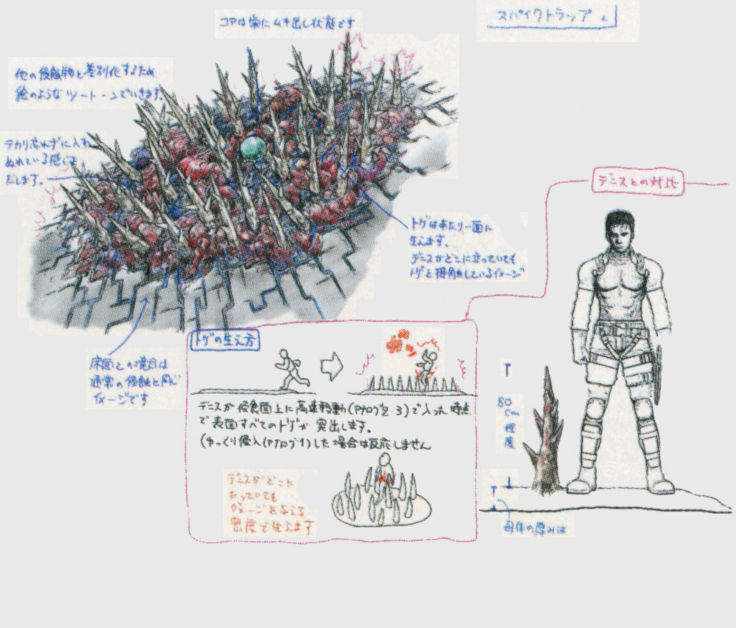


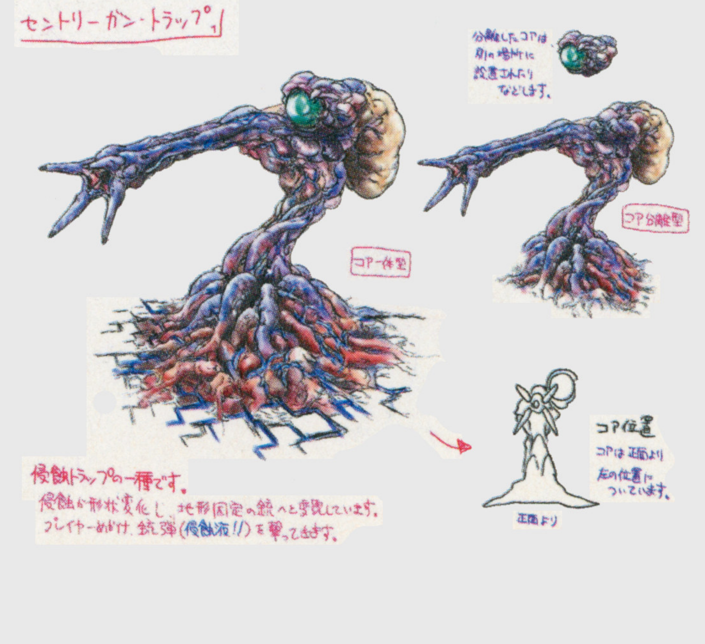




各種トラップ

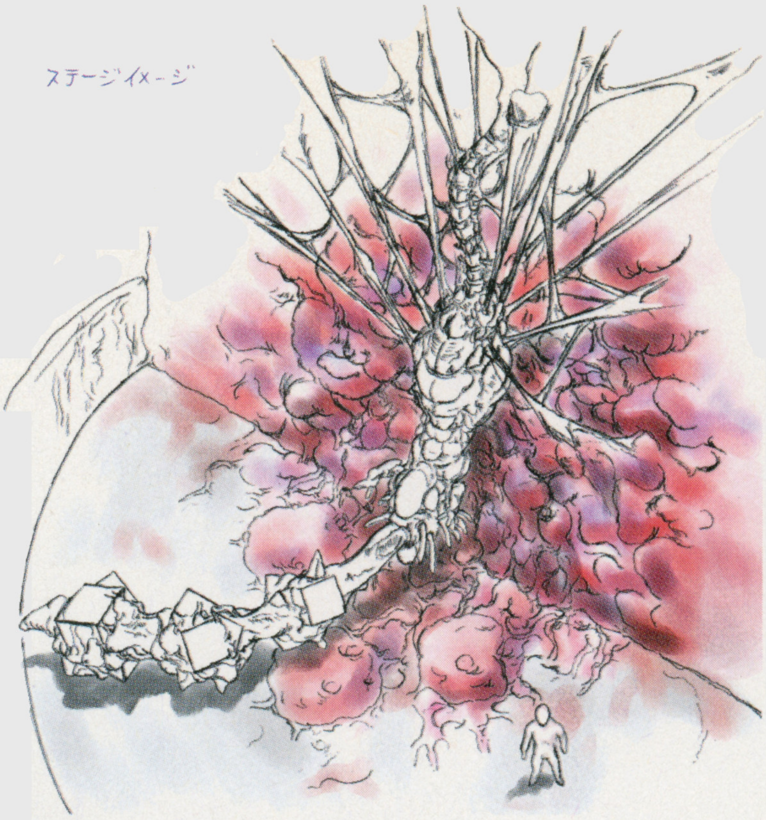
各種の侵蝕トラップは、どれも背景と同化するような色合いに設定されている。またプレイ中にじっくり見ている余裕はないかもしれないが、壁や地面との接触箇所に張り巡らされた血管状部分にも注目。生物と無生物を融合させる、侵蝕の力の真価を見せつけられる。

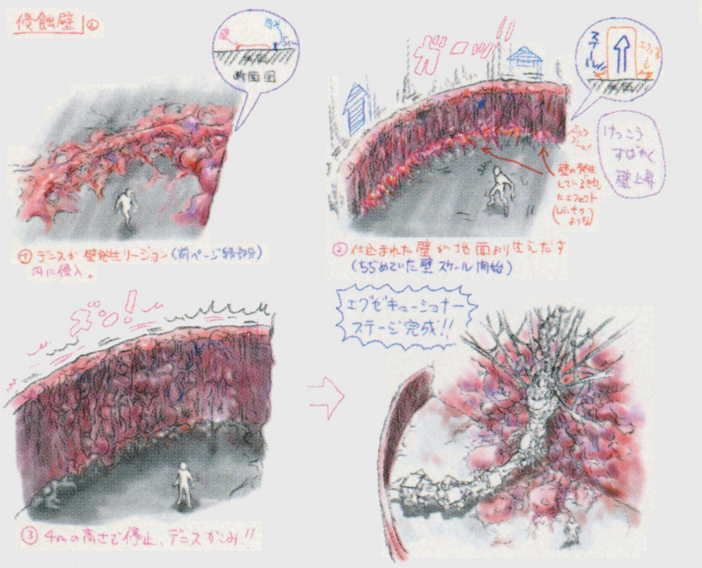


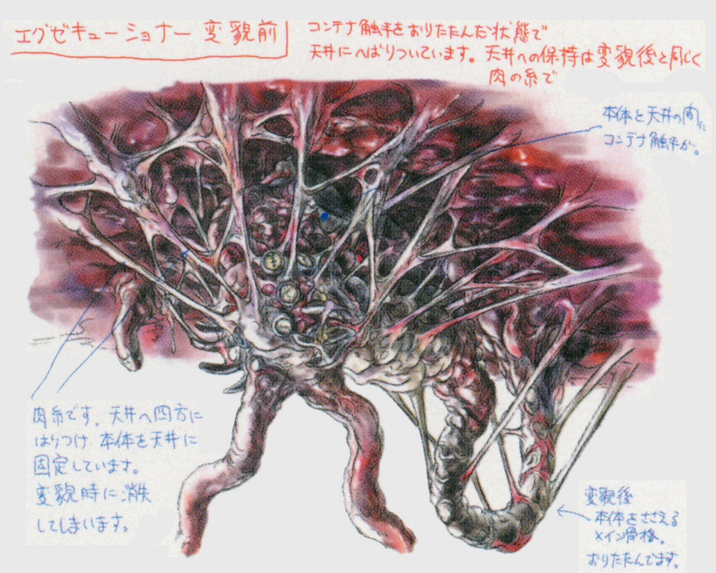


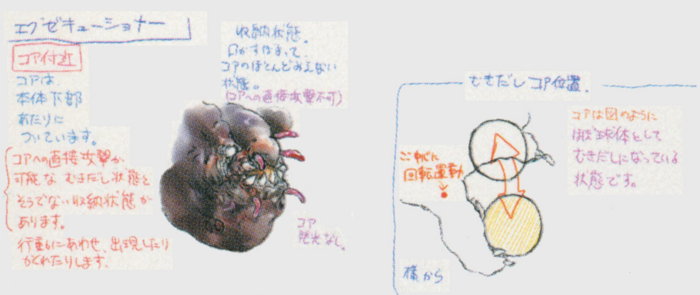
エグゼキューショナー

地下トンネルの番人エグゼキューショナーは、生物と無生物を融合させる侵蝕のおぞましさを体現する存在。設定画からも触手部分に融合したコンテナと、生物の質感を持った本体部分の両方を確認できる。戦闘ステージの展開イメージにも注目しておきたい。

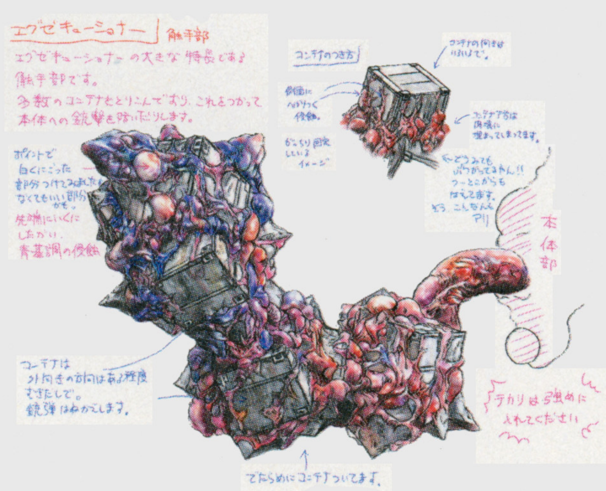


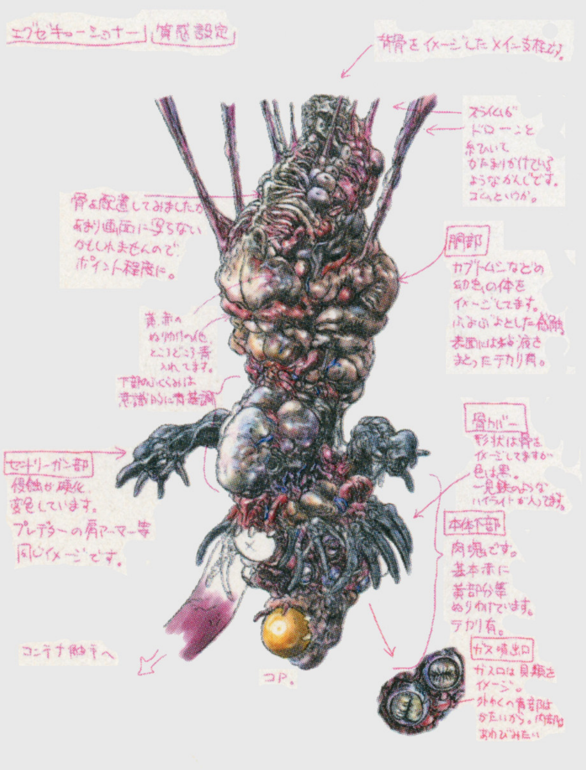


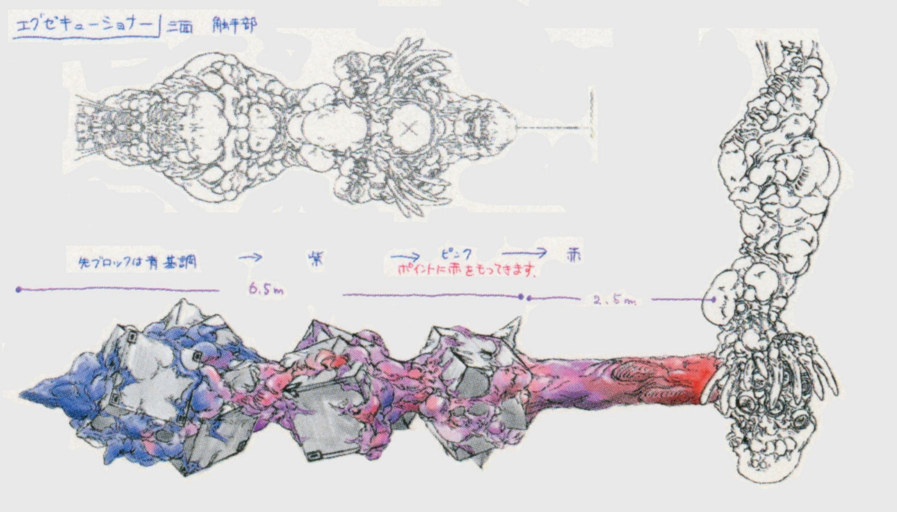


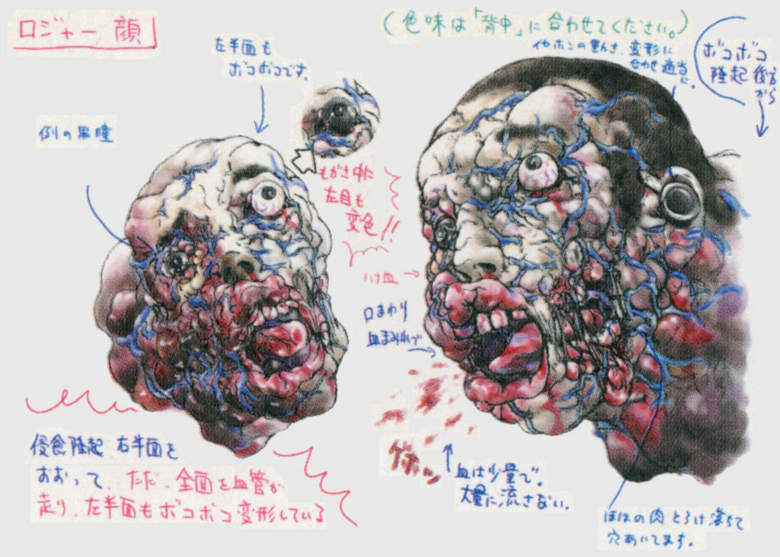




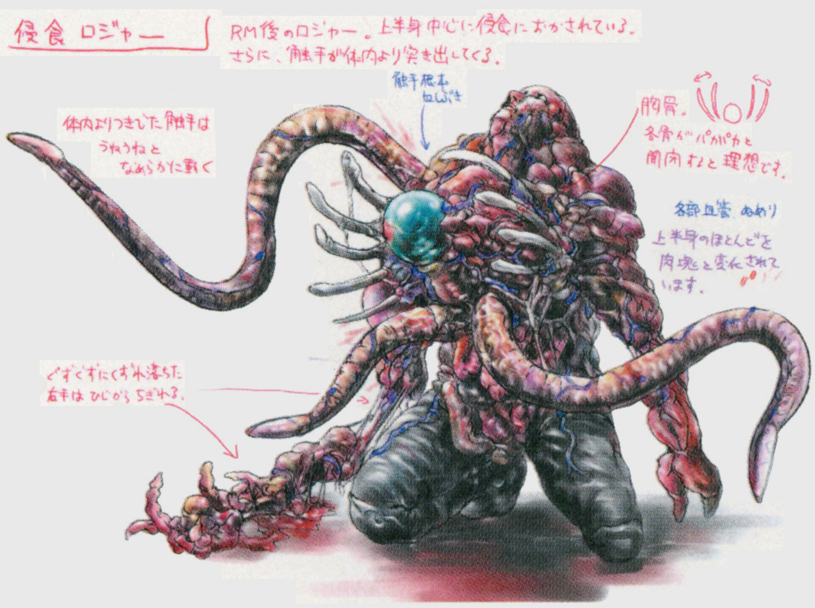








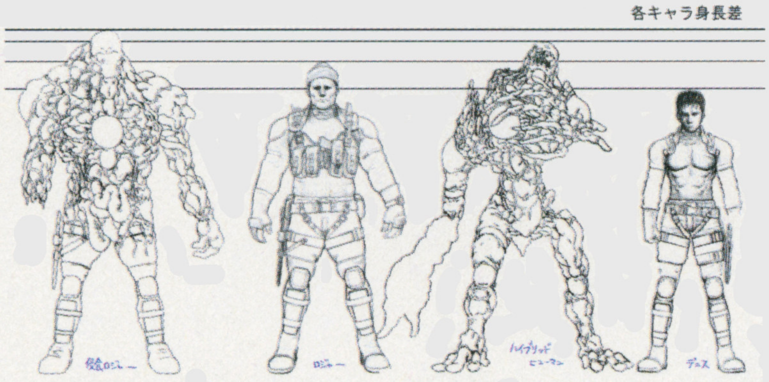




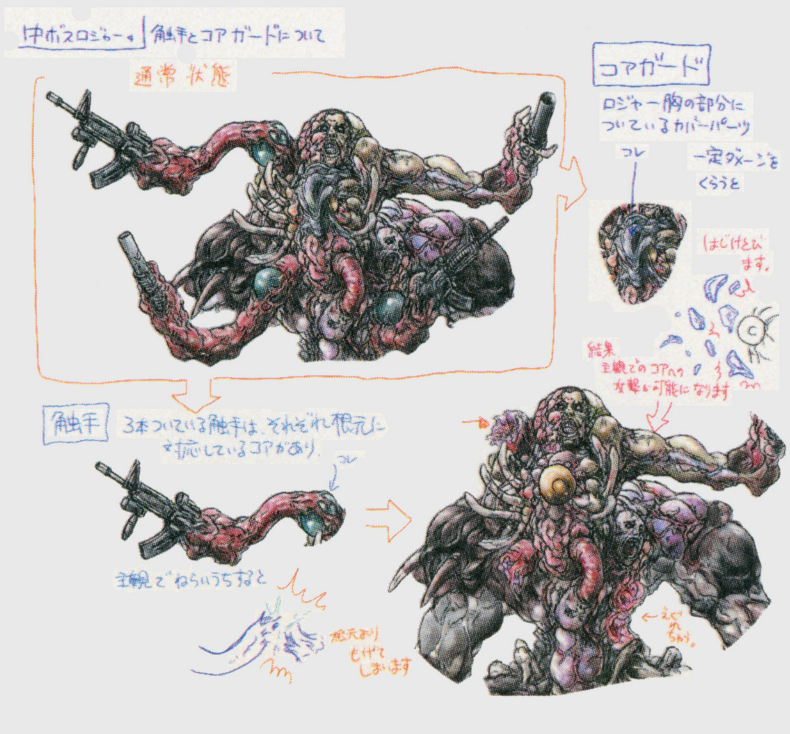
侵蝕ロジャー

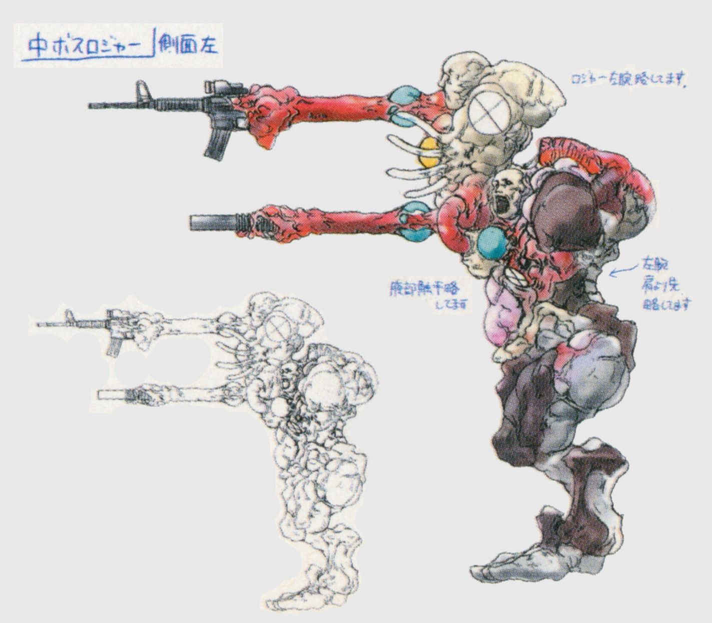
序盤でロジャーが侵蝕される場面の設定画は、半端なスプラッター映画など及びもつかないほどの生理的嫌悪感を抱かせる。また発電所で再戦する際の姿に、設定段階ではモリスとソニアの顔が見える。これが実現していたらおぞましさも倍増していたに違いない。

各キャラ身長差



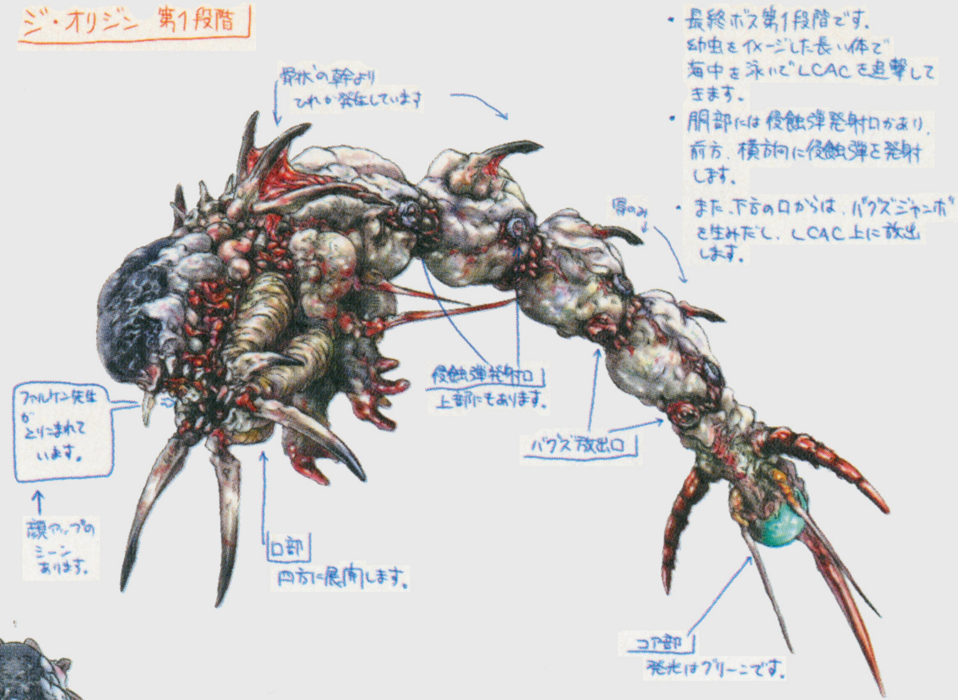


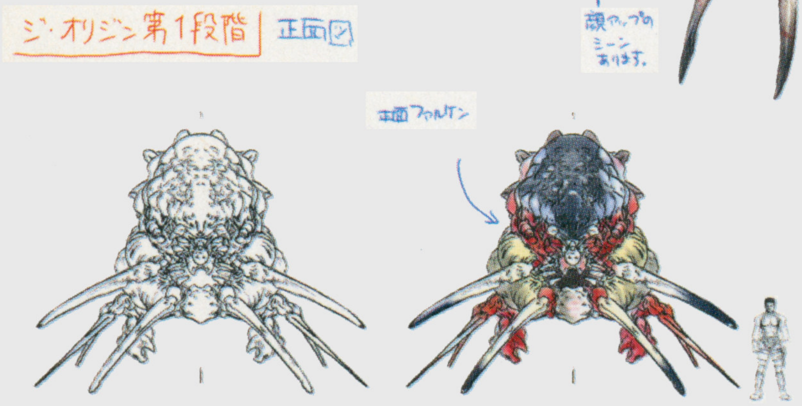


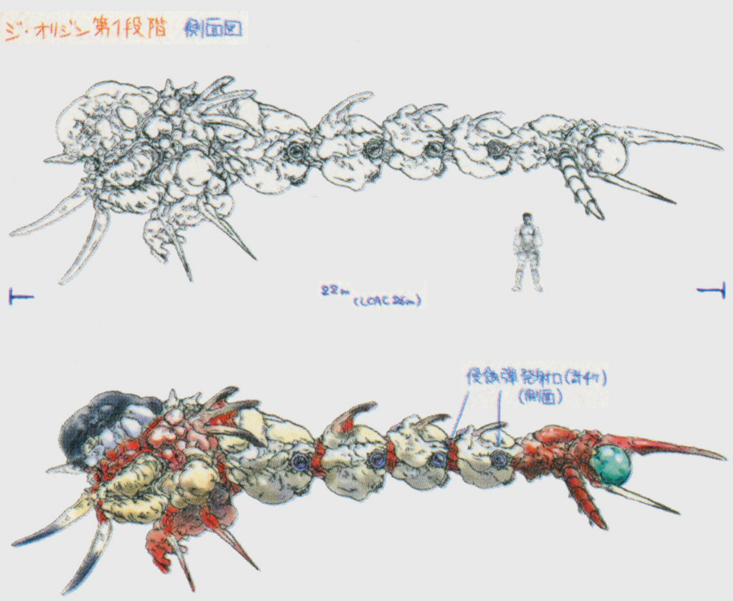


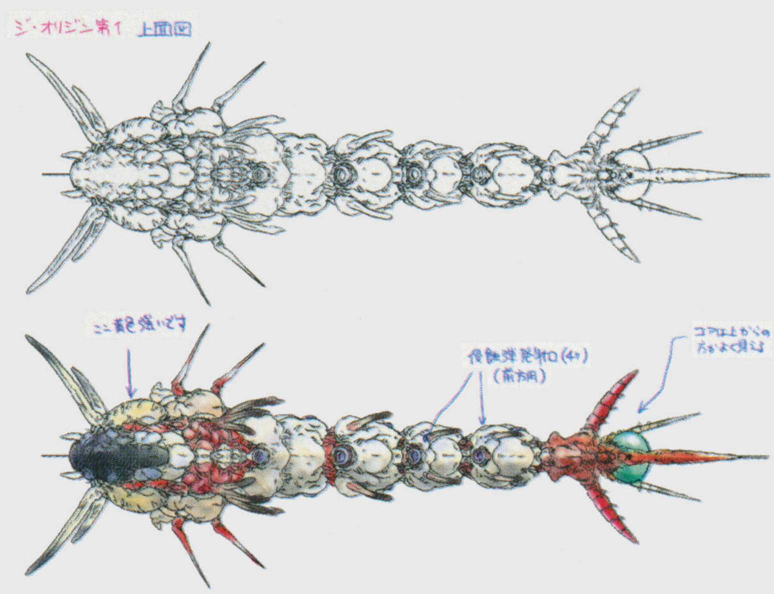
ジ・オリジン第1形態

最終ボスのジ・オリジンは、戦闘中も進化を続けているらしいことが設定画からわかる。第1形態はさながら幼虫といったところだが、その大きさは全段階中最大で、全長26mのLCACとわずか4mしか違わない。この姿のまま乗り上げてこないのは幸運といえよう。



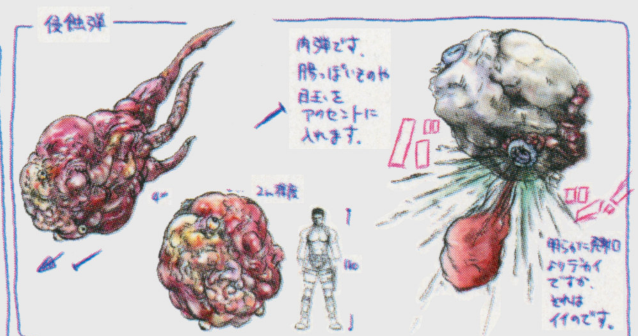




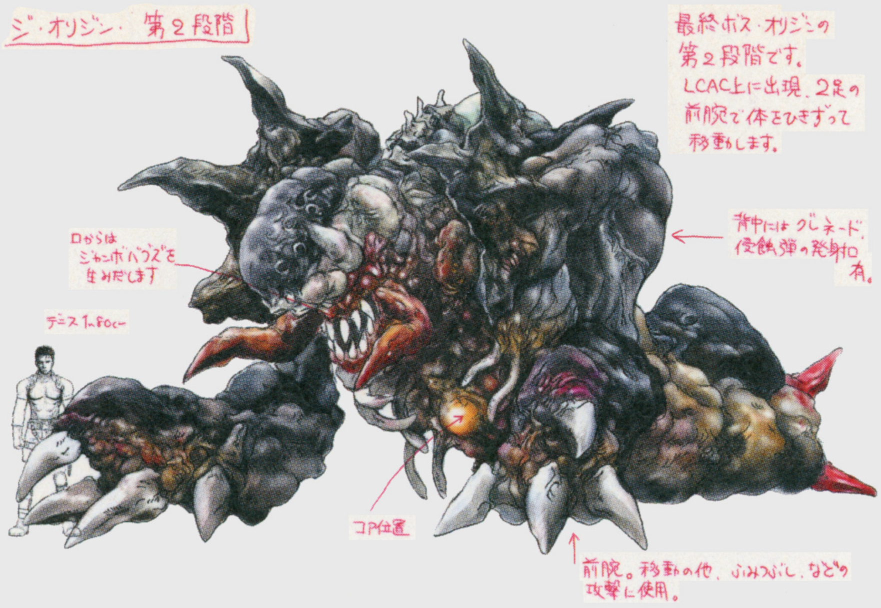






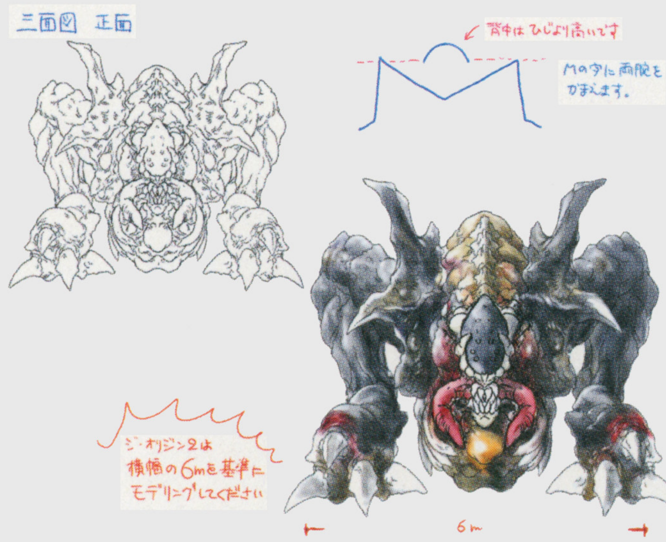


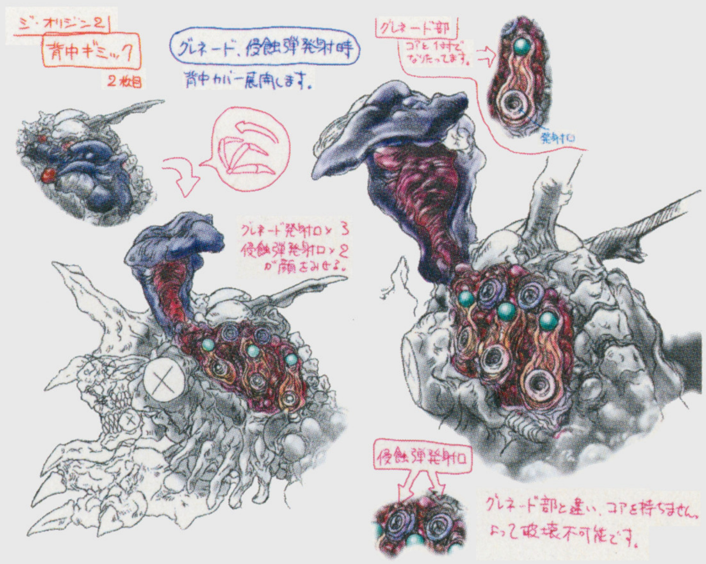


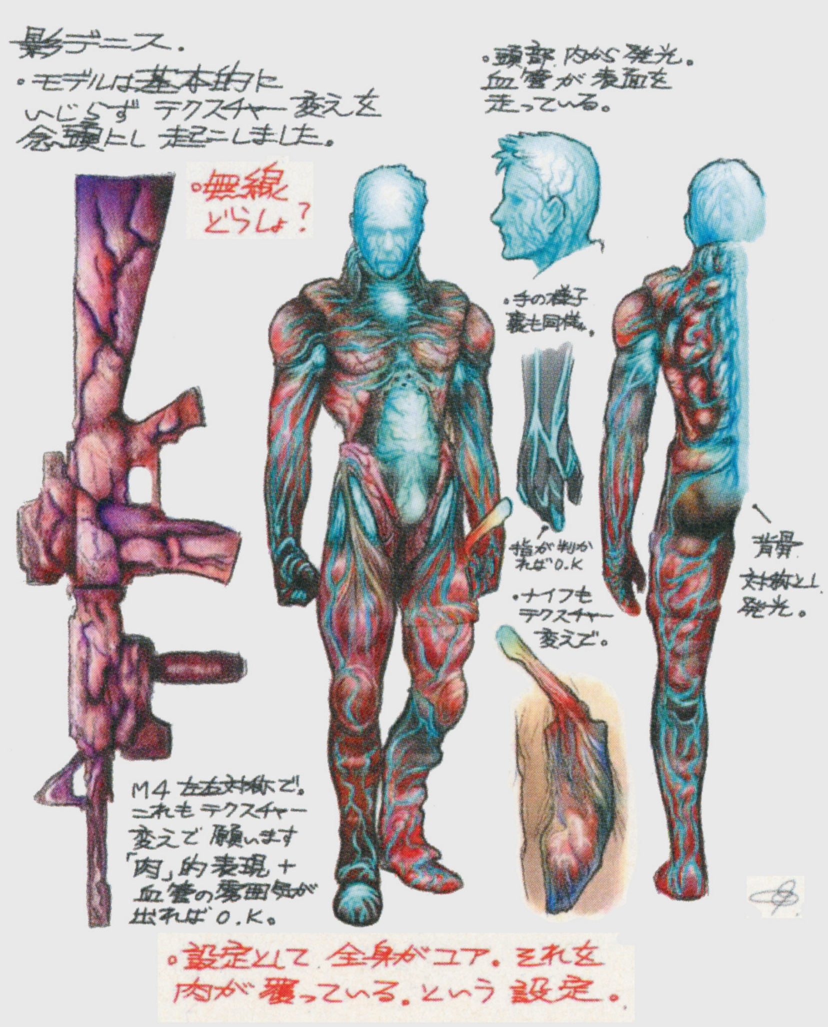


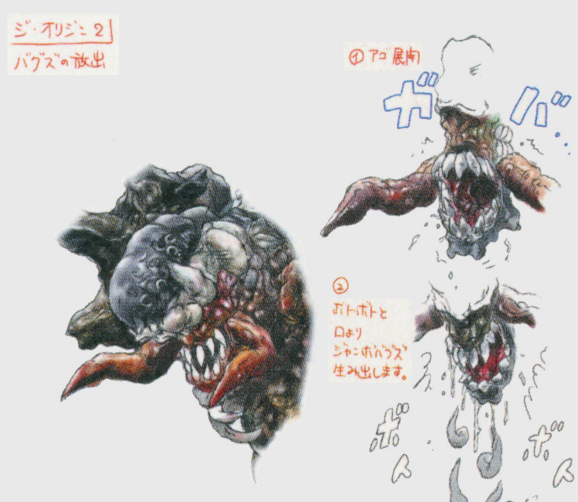
ジ・オリジン第2形態

グレネード侵蝕弾など、最も激しい攻撃を見せるジ・オリジン第2形態はいわば成体。第1形態と違い接近して戦うことになるため、その迫力はひとしおである。これだけの巨大キャラクターが臨場感満点で動き回るのには、こうした詳細な設定が一役買っている。









ジ・オリジン第3形態

第2形態が成体ならば、この第3形態のジ・オリジンの姿は一体何を意味するのか？　設定画のタイトルにある影デニスの4文字が意味深である。進化の果てに人間の姿を模したジ・オリジンの目的、それをこの設定画からプレイヤーひとりひとりが推察してもらいたい。

エクスターミネーション公式ガイドブック
2001年4月13日　初版発行

企画・構成・執筆
四家秀一
増田道行
太刀川政男
松本幸彦
（有限会社チョップ）

本文デザイン
真々田稔
岡田伸也
（rocka graphica）

表紙イラスト
小澤 考

装丁・デザイン監修
中島 俊
（ファミ通書籍編集部）

編集
大谷芳弘
（ファミ通書籍編集部）

監修・協力
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
株式会社ディープスペース

印刷
図書印刷株式会社

発行人
浜村弘一
編集人
野田 稔
編集長
坂本武郎
副編集長
澄田雅範
業務部
高橋敦子

発行所
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話 03-5433-7850（営業局）

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送りください。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-0409-7
●1191216
Printed in JAPAN